

DISTILLED

EEN SMAAKVOL STRATEGIESPEL



DISTILLED
SPELREGELS

Een thematisch strategiespel voor 1-5 spelers, over het distilleren van sterkedrank in een opkomende stokerij.

EEN SPEL van Dave Beck MET ILLUSTRATIES van Erik Evensen



PAVERSON
GAMES



DISTILLED

EEN SMAAKVOL STRATEGIESPEL

Je hebt een verlaten stokerij geërfd van een ver familielid, en nu is het aan jou om het familiebedrijf in zijn oude glorie te herstellen.

Het spel verloopt over 7 rondes, waarin je ingrediënten, voorwerpen, recepten en upgrades verzamelt om 's werelds meest vermaarde sterkedranken te creëren.

De speler met de meeste drankpunten aan het einde van het spel wordt uitgeroepen tot meester-distilleerder.

BEGINNERSGIDS: als je Distilled voor de eerste keer speelt, raden we aan om deze spelregels te combineren met het speloverzicht in het 'Smaaktest'-boekje. Dit is bedoeld voor 2 tot 5 spelers en leidt je door de eerste spelronde, om zo de basisprincipes van het spel te leren. Het boekje steunt op deze handleiding voor wat betreft de voorbereiding en latere spelmechanismen, dus houd deze spelregels bij de hand.



5 Stokerijborden



18 Identiteitskaarten



18 Huisreceptfiches



18 Huisingrediëntkaarten



20 Distilleerdoelkaarten



88 Basisingrediënt-/
Voorwerpkaarten



36 Luxe-ingrediëntkaarten



33 Luxevoorwerpkaarten



30 Stokerij-upgradekaarten



10 Startvoorwerpkaarten



60 Alcoholkaarten



40 Smaakkaarten



23 Prijsfiches



5 Overzichtskaarten



47 Solodoelkaarten &
1 Wisselkaart



5 Tweelaagse Klemborden
& 20 Dubbelzijdige
Proeverijborden



59 Munten
(waarde 1, 5 en 10)



1 Vrachtwagenbord &
1 Basismarktbord



1 Startspelerfiche
& 1 Rondevat



1 Opslagbord



5 Dubbelzijdige
50/100-puntenfiches



85 Dranklabels



37 Houten Blokjes
(brons, zilver en goud)



5 Scorepionnen

Je hoeft geen whisky
te drinken tijdens
het spel, maar wij
doen het wel!



WERELDREIZIGER
Beste Deurmaten
uit 3 wereldwijde
toernooien



TOETEKAUW
Verkoop een drank
met ten minste
5 Sakerkaarten.



BOVENSE PLANK
Workshop met drank
van **u** en meek.

1

8

6

1. **Opslagbord:** leg het Opslagbord in het midden van de tafel. Hier bevinden zich de Dranklabels en worden de drankpunten en rondes bijgehouden. Zet de Scorepionnen van de spelers naast het bord en plaats het bruine Rondevat op veld 1 van het rondespoor.
2. **Basismarkt:** leg het Basismarktbord in het midden van de tafel en sorteer alle Basisingrediënten en Basisvoorwerpen in 7 open stapels, zoals afgebeeld. Deze vormen de basismarkt.
3. **Luxemarkt:** schud de stapels met Stokerij-upgrades, Luxe-ingrediënten en Luxevoorwerpen afzonderlijk, en leg ze boven elkaar zoals afgebeeld. Draai de bovenste 4 kaarten van iedere stapel open. Deze rijen vormen de luxemarkt.

4. **Vrachtwagen:** leg het Vrachtwagenbord naast de luxemarkt. Dit is waar de kaarten van de luxemarkt worden afgelegd.
5. **Smaak- en Alcoholkaarten:** schud de Smaakkaarten en leg ze in een gedekte stapel naast het Opslagbord. Leg hiernaast de Alcoholkaarten neer, in een open stapel.
6. **Receptblokjes:** leg de bronzen, zilveren en gouden Receptblokjes binnen handbereik.



7. **Proeverijbord:** kies eerst met welk Proeverijbord jullie willen spelen, en geef vervolgens elke speler een bord. Leg ongebruikte borden terug in de doos. Als dit je eerste spel is, raden we aan Proeverijbord A te gebruiken. Raadpleeg voor toekomstige spellen de bijlage over Proeverijborden op pagina 18-19: hierin vind je meer opties.

8. **Dranklabels:** leg de Dranklabels die op het Proeverijbord staan afgebeeld in open stapels aan de bovenzijde van het Opslagbord, naast de stapels met moonshine en wodka. Gebruik per speler 2 labels van moonshine, 2 van wodka, en 1 van de andere dranken. Leg ongebruikte labels terug in de doos.

Voorbeeld: gebruik in een spel voor 3 spelers 6 labels van wodka en 3 labels van whisky

9. **Prijzen:** kies willekeurig een aantal Prijsfiches dat gelijk is aan het aantal spelers plus 1, en leg ze open op tafel.

10. **Munten:** leg de munten in een algemene voorraad.



VOORBEREIDING VAN DE SPELERS

1. **Stokerijbord:** alle spelers nemen een Stokerijbord en leggen het open voor zich neer, samen met het 50/100-puntenfiche van hun gekozen kleur.
2. **Klembord:** neem een Klembord, leg het rechts naast je Stokerijbord, en leg er het gekozen Proeverijbord op.
3. **Startvoorwerpen:** neem de Startkaarten 'Metalen Vat' en 'Glazen Fles' en leg ze in de berging van je Stokerijbord.
4. **Distilleerdoelen:** schud de kaarten met distilleerdoelen en geef er 3 aan elke speler. De doelen zijn geheim en na de 3e ronde moet je er eentje afleggen. Leg de resterende doelen terug in de doos.
5. **Startspeler:** bepaal willekeurig wie het Startspelerfiche krijgt, of geef het aan de speler die het laatst een stokerij heeft bezocht.
6. **Identiteitskaarten:** neem willekeurig 2 Identiteitskaarten die bij het gekozen Proeverijbord horen. Voor Proeverijbord A gebruik je bijvoorbeeld Amerika, Brazilië, Jamaica, Canada, China, Korea, India, Australië, Engeland, Frankrijk, Schotland en Ierland. Zie pagina 18-19 voor afbeeldingen van de Identiteitskaarten bij elk Proeverijbord.

Daarna doet elke speler het volgende:

7. Kies 1 van de 2 Identiteitskaarten en leg de andere terug in de doos.
 - a. Neem de ingrediënten en munten die op de achterzijde van je Identiteitskaart staan aangegeven. Plaats de ingrediënten in de voorraadkamer van je Stokerijbord.
 - b. Neem het huis ingrediënt en het Huisreceptfiche die staan aangegeven op de Identiteitskaart. Plaats het fiche op je Klembord met de zijde van het recept naar boven, en leg het ingrediënt naast je Stokerijbord: dit doet voorlopig niet mee.
 - c. Leg je Identiteitskaart open op het kantoorveld van je Stokerijbord.





SPELOVERZICHT

In Distilled proberen de spelers de titel van meester-distilleerder te bemachtigen door de meeste drankpunten (DP) te verzamelen. De belangrijkste manier om DP te scoren is door dranken te verkopen gedurende het

spel. Je kunt ze echter ook verdienen door prijzen te winnen, je stokerij te upgraden, distilleerdoelen te voltooien en luxeflessen te verzamelen. Op de volgende pagina's leggen we deze regels in detail uit, maar hier is alvast een kort speloverzicht.

De meester-distilleerder is verantwoordelijk voor het maken van sterkedranken. In grote stokerijen staat deze persoon niet altijd aan de machines, maar neemt hij of zij beslissingen over ingrediënten, de timing, en andere details. Het is de chef-kok van de distilleerkeuken!

VERLOOP VAN EEN RONDE

Distilled verloopt over 7 rondes.

Aan het begin van elke ronde activeren de effecten met het rondesymbool van Identiteitskaarten en Stokerij-upgradekaarten.

Een ronde bestaat uit 4 fases:

1. Marktfase

Verzamel recepten, ingrediënten, voorwerpen en Stokerij-upgrades.

2. Distilleerfase

Distilleer een drank van je ingrediënten, voeg een vat toe en claim een Dranklabel.

3. Verkoopfase

Bottel en verkoop je dranken, scoor DP, ontvang munten, en scoor labelbonussen.

4. Rijpsingsfase

Laat je drank rijpen in je pakhuis, voor meer smaak en prestige.

Kijk aan het einde van elke ronde of er prijzen werden verdiend, houd proeverijen, schuif het Rondevat naar voren en geef het Startspelerfiche door naar links.

EINDE VAN HET SPEL

Na de 7e ronde is het spel afgelopen. Naast de DP voor verkochte dranken, scoor je ook DP voor je:

- Dranken die nog rijpen in je pakhuis
- Flessenverzameling
- Stokerij-upgrades
- Distilleerdoelen
- Munten (1 DP per 5 munten)

De speler met de meeste DP wint het spel en wordt uitgeroepen tot meester-distilleerder.

De gistkuip (F) is de plek waarin gist, suiker en water fermenteren voor het distillatieproces van start gaat. Deze enorme vaten kunnen wel zes meter diep zijn!

STOKERIJBORDEN

Je Stokerijbord vertegenwoordigt je familiestokerij. Het is de plek waar je kaarten bewaart en dranken laat rijpen.

- In het kantoor bewaar je je Identiteitskaart.
- 3 velden voor Stokerij-upgrades.
- In de voorraadkamer bewaar je je ingrediënten.
- In de berging bewaar je je voorwerpen, zoals vaten en flessen.
- In het pakhuis laat je maximaal 2 dranken rijpen.
- De gistkuip wordt gebruikt voor de distillatie. Tijdens de Marktfase en de Distilleerfase worden hier gist, suiker, water en ingrediënten geplaatst.
- Als je een drank verkoopt, mag je het bijbehorende Dranklabel op een van deze 7 labelbonussen plaatsen.



DISTILLEERDOELLEN

Distilleerdoelen bieden je 3 geheime opdrachten waarmee je extra punten kunt scoren aan het einde van het spel. Na de 3e ronde leggen alle spelers 1 van hun 3 doelkaarten af. De nadruk bij de doelen ligt op wat je doet in vergelijking met andere spelers, dus houd je concurrenten goed in de gaten! Om een Distilleerdoel te kunnen voltooien, moet je over minstens 1 element ervan beschikken (bijvoorbeeld: als je geen flessen hebt, kun je geen doel met flessen voltooien).



IDENTITEITSKAARTEN

Je Identiteitskaart beschrijft de achtergrond van je familiebedrijf en vertoont een karakteristiek huisrecept dat een specifiek ingrediënt vereist.

Elke distilleerder heeft een speciale eigenschap die tijdens het spel een uniek voordeel oplevert. Daarnaast komen de personages allemaal uit een van de 3 geografische regio's. Joana komt bijvoorbeeld uit Amerika.



Op sommige recepten en kaarten staat een jokersymbool afgebeeld. Dit vertegenwoordigt steeds de regio van de distilleerder die ze gebruikt.

Als je bijvoorbeeld wodka distilleert met Joana, dan geldt dit als een Amerikaanse drank. Als Joana een Schedelfles gebruikt, dan telt die aan het einde van het spel als een Amerikaanse fles voor haar flessenverzameling.

In dit spel beschouwen we de algemenere, neutralere sterkedranken (wodka en moonshine) als eenvoudiger om te maken. De huisrecepten zijn authentiek en daarom hebben we gekozen voor sterkedranken met specifieke ingrediënten. We hebben soms echter creatieve keuzes moeten maken.

Elke distilleerder heeft zijn eigen **HUISRECEPT**. Dit recept is zeer prestigieus, maar kan slechts 1 keer per spel gemaakt worden. Naast de gebruikelijke vereisten voor suiker, moet een huisrecept ook ten minste 1 specifiek ingrediënt bevatten. Dat kan een huisingrediënt zijn, of een luxe-ingrediënt.



Voor Joana's **Caninha Cachaça** zijn ten minste 2 plantensuikers nodig, waaronder zeker 1 suikerriet. De drank mag geen graan- of fruitsuikers bevatten en je mag hem niet laten rijpen. Hij komt uit Amerika en levert 11 DP en 1 munt op als hij wordt verkocht.

Je **HUISINGREDIËNT** kun je alleen verkrijgen via een van de labelbonussen op je Stokerijbord. Je kunt het ingrediënt gebruiken in je huisrecept, of in andere recepten die deze suikersoort vereisen. In tegenstelling tot luxe-ingrediënten hebben huisingrediënten een speciale eigenschap, die ervoor zorgt dat ze opnieuw aan een drank kunnen worden toegevoegd als ze tijdens de Distilleerfase werden verwijderd.



Hoewel we geprobeerd hebben veel elementen uit de echte wereld te behouden, is het spel ontworpen voor strategie en speelplezier. Het grootste deel van de sterkedrank die we tegenwoordig drinken wordt bijvoorbeeld gemaakt van granen en druiven. We maakten van fruit een grotere categorie, en omschreven de rest als planten (suikerriet, agave en zelfs enkele specerijen).

RECEPTEN bevatten de kennis die je nodig hebt om dranken te kunnen maken. Aan het begin van het spel kun je alleen moonshine, wodka en je huisrecept maken.

Tijdens het spel kun je de kennis vergaren om prestigieuzere dranken te maken, zoals gin en whisky. Elk recept valt onder 1 van de 3 categorieën (brons, zilver of goud) en heeft een vaste aankoopprijs. Nadat je een recept gekocht hebt, mag je de overeenkomstige drank zo vaak maken als je wil.



Elk recept toont de vereiste suikersoort en de **minimumhoeveelheid** suiker die nodig is voor de drank. **Suikers met een  kunnen niet aan de drank worden toegevoegd.**

Het recept geeft ook aan welk soort vat vereist is, en of de drank moet rijpen in je pakhuis om de smaak te verbeteren voor hij verkocht kan worden. Ten slotte toont het recept de waarde in drankpunten, de verkoopwaarde (bij moonshine en wodka) en de geografische regio.



Bijvoorbeeld: soju behoort tot de bronzen categorie en komt uit de regio Azië & Oceanië. Je hebt er minstens 2 graansuikers en 1 metalen vat voor nodig. Soju mag geen planten- of fruitsuikers bevatten en mag niet gerijpt worden. Als je de drank verkoopt, scoor je 5 punten.



Rum behoort tot de zilveren categorie en komt uit Amerika. Je hebt er minstens 2 plantensuikers en 1 houten vat voor nodig. De drank mag geen graan- of fruitsuikers bevatten. Daarnaast moet hij ten minste 1 ronde rijpen en levert hij 11 punten op als je hem verkoopt.



WATER GIST



GRAAN-SUIKER PLANTEN-SUIKER FRUIT-SUIKER



ALCOHOL

INGREDIËNTKAARTEN vertegenwoordigen de verschillende ingrediënten die gebruikt worden bij de distillatie. Voor alle dranken zijn de 3 Basisingrediënten nodig: gist, suiker en water. Tijdens het distillatieproces produceren ze samen alcohol.

Suiker wordt gewonnen uit verschillende ingrediënten, zoals vruchten of granen. De suikersoort bepaalt de drank. Whisky komt bijvoorbeeld van granen als rogge of maïs, terwijl brandy wordt gemaakt van vruchten, zoals druiven.

Alcohol is een 4e ingrediënt en wordt geproduceerd tijdens het distillatieproces.



VOORWERPKAARTEN vertegenwoordigen de vaten en flessen die nodig zijn bij de distillatie en verpakking.



Elke drank moet in een vat worden gedistilleerd. Je hebt altijd een metalen vat ter beschikking als startvoorwerp, maar voor sommige dranken heb je een vat van hout of aardewerk nodig. Die kun je op de markten kopen. Duurdere vaten verbeteren de kwaliteit van je drank en verhogen de verkoopwaarde.

Om je drank te verkopen, heb je flessen nodig. Je hebt altijd een glazen fles ter beschikking als startvoorwerp, maar een mooiere fles kan het aanzien en de verkoopwaarde van je drank verhogen. Luxeflessen kunnen ook meetellen voor je flessenverzameling bij de eindscore.



BELANGRIJK: bepaalde recepten vereisen specifieke ingrediënten. Raadpleeg in die gevallen het gebruikte symbool en baseer je niet op het woord, want boekweit is bijvoorbeeld ook een soort graan.



Er zijn 2 soorten **STOKERIJ-UPGRADES**:

Specialisten zijn medewerkers die je kunnen helpen met hun vakkenis.

Materiaalupgrades kunnen je vermogen om te distilleren vergroten, of korting op bepaalde kaarten bieden.

Tijdens de Marktfase mag je upgrades kopen en ze op je Stokerijbord leggen. Elke upgrade geeft je een speciale eigenschap.

Veel Stokerij-upgrades leveren ook bonus-DP op aan het einde van het spel.

Je Stokerijbord kan tot 3 upgrades tegelijkertijd bevatten, maar je mag altijd een bestaande upgrade afleggen naar de Vrachtwagen om plek te maken voor een nieuwe.

Na de aankoop van een upgrade mag je de effecten ervan direct gebruiken. Bijvoorbeeld: je kan de korting van de Glasblazer meteen gebruiken om in dezelfde Marktfase een fles te kopen. Kaarten zoals de Boer, met een effect dat aan het begin van de ronde activeert, kun je pas vanaf de volgende ronde gebruiken. Als verschillende spelers beschikken over effecten die op hetzelfde moment activeren, worden ze in beurtvolgorde afgehandeld.



RONDESYMBOOL



SPELVERLOOP

Voer effecten van Identiteitskaarten en Stokerij-upgrades met het rondesymbool  uit. Hou de beurtvolgorde aan indien meerdere effecten gelijktijdig activeren. Daarna is het tijd om de markt te bezoeken.

1. MARKTFASE

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee mogen spelers in deze fase om de beurt het volgende kopen:

- Receptblokjes
- Basisingrediënten of -voorwerpen
- Luxe-ingrediënten of -voorwerpen
- Stokerij-upgrades

Tijdens je beurt mag je 1 blokje of kaart kopen, of passen. Dit gaat door tot iedereen gepast heeft. Je mag meerdere aankopen doen in deze fase, maar slechts 1 per beurt.

Zodra je gepast hebt, mag je gedurende de huidige ronde niets meer kopen. Als je iets wil kopen, neem dan het blokje of de kaart van de markt, en betaal de marktprijs door munten uit je persoonlijke voorraad aan de algemene voorraad te betalen.

- Plaats Receptblokjes op je Klembord
- Leg Ingrediëntkaarten in je voorraadkamer of direct in je gistkuip
- Leg Voorwerpkaarten in je berging
- Leg Stokerij-upgrades op een van de 3 upgradevelden

BELANGRIJK: je mag iedere ronde maar 2 kaarten van de basismarkt kopen. Leg de basiskaarten tot het einde van de ronde open voor je Stokerijbord neer, om deze limiet in de gaten te houden.

Als je een openliggende kaart van de luxemarkt koopt, vul dan meteen deze markt aan. Schuif eerst de kaarten naar rechts om het gat op te vullen. Trek daarna een nieuwe kaart en leg hem op het uiterst linkse veld. Als een van de marktstapels leeg is, schud dan alle kaarten van die soort op de Vrachtwagen en vorm hiermee een nieuwe stapel.

OPSCHONEN VAN DE MARKT

Zodra alle spelers hebben gepast, wordt de uiterst rechtse kaart uit elke rij van de luxemarkt afgelegd (de 2 uiterst rechtse kaarten in een spel met 2 spelers). De afgelegde kaarten komen open op de Vrachtwagen te liggen. Schuif de overige kaarten door naar rechts en leg de bovenste kaart van iedere stapel op het uiterst linkse veld, zodat er in elke rij altijd 4 kaarten beschikbaar zijn.

De basismarkt vertegenwoordigt een coöperatie van distilleerders. Dit is de term voor een vereniging van mensen die samenwerken om wederzijds economisch voordeel te behalen. Het is een locatie of een organisatie waar distilleerders goederen kunnen aanschaffen met een korting.

RECEPTEN: als je een recept van je Proeverijbord wil kopen, controleer dan eerst op je Klembord tot welke categorie het behoort (brons, zilver of goud) en betaal daarna de aangegeven prijs om het bijbehorende Receptblokje te kopen.



Plaats het blokje op je Klembord, naast het recept dat je wil leren. Nu weet je hoe je deze drank kunt maken en kun je het recept voor de rest van het spel gebruiken.

Bijvoorbeeld: om het recept voor whisky te leren, moet je 4 munten betalen om een zilveren Receptblokje te kopen. Plaats het blokje in het veld links naast het recept voor whisky op je Klembord.



Aan het begin van het spel kun je al moonshine, wodka en je huisrecept maken, dus hoef je geen Receptblokjes te kopen om deze recepten te leren.

WHISKEY of WHISKY? Dat hangt af van waar je woont! Terwijl het in de meeste landen zonder 'e' wordt gespeld (whisky), is het in de VS en Ierland gebruikelijk om een tussen-'e' te gebruiken. We hebben geprobeerd beide spellingen te respecteren, zoals je ziet op de beide kanten van het label van whisk(e)y!

BASISGIST EN -WATER: deze geven je een optionele bonus als je ze tijdens de Marktfase koopt op de basismarkt. De bonussen gelden niet als je de kaarten verkrijgt door andere eigenschappen, of via een ruil.

GIST: ontvang meteen 1 munt

WATER: draai de bovenste kaart van een van de marktstapels open. Je mag de kaart in deze beurt kopen of hem onder de stapel stoppen.



2. DISTILLEERFASE

In deze fase plaats je ingrediënten die je wil gebruiken in je gistkuip om 1 drank te distilleren. Alle spelers kunnen dit gelijktijdig doen.

Aan het begin van de Distilleerfase mag je precies 1 van je ingrediënten of voorwerpen ruilen tegen een Basisingrediënt (geen voorwerp) van de basismarkt, met een gelijke of lagere marktprijs. Leg de geruilde kaart op de overeenkomstige aflegstapel, of op de Vrachtwagen als hij van de luxemarkt kwam. Gist, alcohol en startvoorwerpen mag je niet afleggen bij een ruil.

Daarna leg je alle ingrediënten die je niet wil gebruiken in je voorraadkamer, om ze te bewaren voor een volgende ronde. Verplaats de ingrediënten die je wel wil gebruiken van je voorraadkamer naar hun overeenkomstige veld in de gistkuip.

Om dranken te kunnen distilleren, moet je beschikken over minstens 1 kaart op elk van de 3 gistkuipvelden (gist, suiker en water). Er staat geen limiet op het aantal kaarten per veld, maar je mag er alleen kaarten van de juiste soort leggen.

Alcohol kan gebruikt worden om (ontbrekend) gist of water te vervangen. Je mag dus Alcoholkaarten die verwijderd werden bij eerdere distillaties in je gistkuip leggen, in de plaats van - of samen met - deze ingrediënten. Zodra je alle ingrediënten hebt toegevoegd, volg je de volgende stappen om je drankje te distilleren:

1. Voeg 1 Alcoholkaart toe aan de gistkuip voor elke kaart die je op het suikerveld hebt liggen.
2. Schud alle kaarten in je gistkuip en vorm hiermee een gedekte drankstapel.
3. Verwijder de bovenste en onderste kaart van je drankstapel, en draai ze om. Leg ze in je voorraadkamer: je kunt ze in een latere ronde opnieuw toevoegen. Zie het voorbeeld op p. 12

Draai de overige kaarten van je drankstapel om: dit is het resultaat van je distillatie. Als deze kaarten overeenkomen met de vereisten van een van je recepten, en je ze in het juiste vat kan stoppen, dan heb je met succes een drankje gestookt! Als je resultaat overeenkomt met 2 of meer recepten, moet je kiezen welke drank je geproduceerd hebt.

Leg alle kaarten van je drankstapel open, voeg het juiste vat toe, en claim het Drinklabel dat bij je resultaat hoort. Als 2 of meer spelers dezelfde drank hebben gestookt en er niet genoeg labels zijn voor iedereen, claimen de spelers ze in beurtvolgorde. Omdat alle kaarten in de gistkuip verbruikt worden, kun je slechts 1 drank per ronde distilleren.

BELANGRIJK: als er voor een bepaalde drank geen labels meer beschikbaar zijn, dan kun je de drank wel nog maken. Je krijgt echter geen labelbonus meer als je de drank verkoopt.

Bijna alle gedistilleerde dranken ter wereld worden gestookt met behulp van 3 basisingrediënten: gist, water en suiker. De gist zet de eenvoudige suikers om in ethanol en koolstofdioxide.

Stokerijen verwijderen het eerste gedeelte (de 'kop' of 'voorloop') van de vloeistof die uit het distilleerapparaat komt. Deze lichtere alcoholische stoffen zijn giftig en mogen niet gebruikt worden. Het middelste en grootste deel (het 'hart') vormt uiteindelijk de drank. De onaangename smaken aan het eind van de distillatie (de 'staart' of 'naloopt') worden ook verwijderd. Zowel de kop als de staart worden opnieuw gebruikt bij toekomstige distillaties.



VOORBEELD VAN EEN RUIL: in de Marktfase heeft Sarah voor 3 munten aardappelen gekocht, maar ze beseft nu dat ze meer fruitsuiker nodig heeft voor de gin die ze wil maken. Gemengd fruit kost 2 munten op de basismarkt, dus kan ze de aardappelen afleggen op de Vrachtwagen om een kaart 'Gemengd Fruit' van de basismarkt te nemen.



RECEPTEN EN DISTILLEREN:

De recepten geven aan welke soort suiker ze vereisen (graan-, fruit- of plantensuiker). Tenzij anders aangegeven, mag je drankstapel geen suikersoort bevatten die geen deel uitmaakt van het recept. Dit wordt gecontroleerd nadat de onderste en bovenste kaart zijn verwijderd.

Drankstapels voldoen altijd aan de voorwaarden voor wodka (als er suiker in zit) of moonshine (als er geen suiker in zit). Moonshine ontstaat wanneer tijdens de distillatie alle suikers uit je drankstapel worden verwijderd.



WODKA kan worden gedistilleerd met elke suikercombinatie – graan-, fruit- en/of plantensuiker – en vereist een metalen vat.



GIN vereist ten minste 2 fruitsuikers en een metalen vat. Als je niet aan deze voorwaarden voldoet, of als je graan- of plantensuiker hebt toegevoegd, kun je geen gin maken.

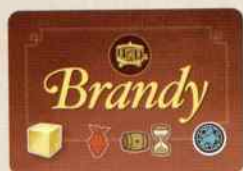


WHISKY vereist ten minste 2 graansuikers en een houten vat (aangezien hij ten minste een ronde moet rijpen). Hij mag geen planten- of fruitsuiker bevatten.



Voor het spel hebben we het productieproces van gin vereenvoudigd. In werkelijkheid heb je een neutrale drank (wodka) nodig die je op smaak brengt met jeneverbessen en andere planten.

Het kan gebeuren dat de Water-, Gist- en Alcoholkaarten verwijderd worden tijdens de distillatie. Het lijkt misschien vreemd dat je sterkedrank geen alcohol bevat, maar beschouw hem dan als minder kwalitatief (en van een lagere prijsklasse).



DRANKLABELS bevatten de belangrijkste informatie over de drank. Bijvoorbeeld: dit label van brandy laat zien dat hij gemaakt is met fruitsuikers, een houten vat nodig heeft, dat hij moet rijpen, uit Europa komt, en tot de gouden categorie behoort. Dit is van belang voor sommige prijzen en doelen.



HUISRECEPTEN hebben unieke labels waarop de vereiste ingrediënten en de rijpingstijd staan aangegeven. Ze tellen mee voor prijzen en doelen, tenzij anders aangegeven. Op de achterzijde van een Receptfiche staat het bijbehorende label.

VOORBEELD DISTILLEERFASE: WODKA

Aan het begin van de Distilleerfase bevat de gistkuip van John 1 gist, 2 suiker (gemengde granen en gemengd fruit), en 1 water. Hij voegt 2 alcohol toe (vanwege de 2 suikers).

Vervolgens schudt hij deze 6 kaarten en verwijdert hij de bovenste en de onderste kaart - in dit geval 1 water en 1 alcohol. Hij legt ze in zijn voorraadkamer.



SCHUDDEN

De resterende kaarten vormen de drankstapel, die bepaalt wat hij gedistilleerd heeft.



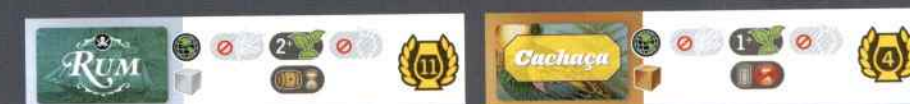
John legt zijn drankstapel open op tafel en bekijkt zijn recepten. Aangezien de stapel minstens 1 suiker bevat (van de gemengde granen of het gemengd fruit), heeft hij wodka gedistilleerd. Hij voegt zijn metalen vat toe om de drank in op te slaan en neemt een label voor wodka uit de voorraad.

Aangezien wodka niet kan rijpen, moet John hem in de volgende fase verkopen.

VOORBEELD DISTILLEERFASE: RUM

Aan het begin van de Distilleerfase besluit Sarah dat ze rum wil maken. Ze heeft het bijbehorende Receptblokje en een houten vat gekocht, en haar gistkuip bevat 1 alcohol, 2 gemengde planten, en 1 water. Omdat haar mengsel 2 suikers bevat, voegt ze 2 Alcoholkaarten toe.

Vervolgens schudt Sarah deze 6 kaarten en verwijdert ze de bovenste en de onderste kaart - in dit geval 1 alcohol en 1 'Gemengde Planten'. Ze legt de verwijderde kaarten in haar voorraadkamer. De resterende kaarten vormen de drankstapel, die bepaalt wat Sarah gedistilleerd heeft.



Ze legt haar drankstapel open op de tafel en bekijkt haar recepten. Helaas is Sarah er niet in geslaagd rum te maken, aangezien een van de plantensuikers is verwijderd in het proces, en rum ten minste 2 plantensuikers vereist. Gelukkig heeft ze ook het recept voor cachaça, waarvoor slechts 1 plantensuiker nodig is (anders had ze wodka moeten maken). Ze voegt haar metalen vat toe en neemt een label van cachaça uit de voorraad.

Het houten vat keert terug naar de berging, zodat Sarah in de volgende ronde opnieuw een poging kan wagen om rum te stoken. Misschien is het verstandig als ze meer dan 2 plantensuikers toevoegt, om haar kansen op succes te vergroten.

 is het symbool voor de verkoopwaarde, en voor munten in het algemeen. Als het verband houdt met uitgaven, inkomsten of kortingen, zal er tekst bij het symbool staan. Staat er niets bij, dan verwijst dit symbool naar de verkoopwaarde.

3. VERKOOPFASE

In deze fase kun je zowel de dranken verkopen die je zonet hebt gedistilleerd, als de dranken die in je pakhuis liggen te rijpen. Je ontvangt hiervoor munten en drankpunten.

 Als het recept een **doorgestreept rijpsymbool** vertoont, kun je de drank niet laten rijpen, en MOET je hem deze ronde verkopen.

 Als het recept een **rijpsymbool** vertoont, moet je de drank minstens 1 ronde laten rijpen nadat hij gedistilleerd is. Je kunt hem niet meteen na de distillatie verkopen.

Om sneller rendabel te kunnen zijn, produceren de meeste opkomende stokerijen ook dranken die niet moeten rijpen. Duurdere dranken laten ze rijpen in een pakhuis.

De spelers mogen in beurtvolgorde hun dranken verkopen, maar slechts 1 per beurt. Als je deze ronde meerdere dranken wil verkopen, moet je telkens wachten tot je weer aan de beurt bent. Volg deze stappen om een drank te verkopen (zie het voorbeeld op pagina 14):

1. Leg de volledige drankstapel open, inclusief het vat en eventuele Smaakkaarten, en voeg hier een fles uit je berging aan toe.
2. Bereken de totale verkoopwaarde van deze kaarten (en van het recept zelf, in het geval van moonshine, wodka en huisrecepten), en neem de totale inkomsten uit de algemene voorraad.
3. Bereken het totale aantal DP op de kaarten en het recept (en de rijpingsbonus in je pakhuis indien de drank gerijpt is), en schuif je Scorepion evenveel velden naar voren.
4. Leg het label van de verkochte drank op een leeg bonusveld naar keuze van je Stokerijbord. Je ontvangt meteen de bijbehorende bonus.
5. Indien je een van de startkaarten 'Metalen Vat' of 'Glazen Fles' hebt gebruikt, leg je ze terug in je berging.
6. Leg gebruikte flessen van de luxemarkt als trofee naast je Stokerijbord. Deze flessen maken deel uit van je flessenverzameling en kunnen extra DP opleveren aan het einde van het spel.
7. Leg kaarten van de basismarkt en Alcoholkaarten terug op hun stapel. Leg ingrediënten en vaten van de luxemarkt op de overeenkomstige aflegstapel van de Vrachtwagen. Smaakkaarten hebben hun eigen aflegstapel. Stop eventuele huisingsrediënten terug in de doos. Je kunt ze niet terugwinnen met een vrachtwagenbonus.



50/100-puntenfiche: plaats dit fiche naast het DP-spoor zodra je meer dan 50 DP hebt. Draai het om zodra je 100 DP hebt behaald.

Je mag aan de hand van bovenstaande stappen ook dranken verkopen die je in eerdere rondes hebt laten rijpen in je pakhuis. Als je een nieuwe drank moet laten rijpen terwijl je pakhuis vol zit, moet je eerst een van de daar aanwezige dranken verkopen om plaats te maken.

FLESSEN: om een drank te verkopen, moet je een fles uit je berging gebruiken. Elke fles kan voor om het even welke drank gebruikt worden.

Je beschikt altijd over je startkaart 'Glazen Fles', omdat die na gebruik automatisch terugkeert naar je berging.

Flessen die je koopt op de luxemarkt leveren extra munten en/of DP op, maar je kan ze slechts 1 keer gebruiken.



Dranken laten rijpen kan zorgen voor meer complexiteit, soepelheid en smaak. In het juiste klimaat zorgt een langere rijping voor een versterking van dit proces. Dit verhoogt bovendien de marktprijs van de drank.

SMAAKBONUS VOOR GERIJPTE DRANKEN: als dranken rijpen in de Rijpingsfase, wordt er een Smaakkaart aan toegevoegd. Bij verkoop voegen deze Smaakkaarten extra DP toe aan de gerijpte drank, op basis van het aantal aanwezige smaken. Niet-gerijpte dranken scoren deze punten nooit, ook niet als ze Smaakkaarten bevatten.

Hoe langer dranken rijpen in je pakhuis, hoe meer DP ze opleveren. Zolang je ze niet verkoopt, leveren ze echter geen munten of labelbonussen op. Het is dus een belangrijke beslissing om te bepalen wanneer je ze wil verkopen.

De punten voor de smaakbonus van gerijpte dranken staan aangegeven in het pakhuis op je Stokerijbord.



LABELBONUSSEN: bovenaan je Stokerijbord vind je 7 velden voor labelbonussen die elk een rechtstreeks en eenmalig voordeel opleveren zodra je ze bedekt met het label van een drank die je hebt verkocht.



Neem 5 munten uit de algemene voorraad.	De enige manier om je huisingsrediënt te claimen.	Leg af op de juiste stapel. Neem een kaart naar keuze van de Vrachtwagen.	Gratis van een markt naar keuze. Vul de luxemarkt aan.	Gratis Recept-blokje van een categorie naar keuze. Plaats het op je Klembord.	Gratis van een markt naar keuze. Vul de luxemarkt aan.	Gratis van de luxemarkt. Vul daarna de luxemarkt aan.
---	---	---	--	---	--	---

Je mag deze eenmalige bonussen in om het even welke volgorde activeren, maar je mag niet 2 keer een label op hetzelfde veld leggen.

Als je via een labelbonus een kaart van de luxemarkt neemt, mag je kiezen uit de openliggende kaarten. Schuif de kaarten vervolgens naar rechts om het gat op te vullen. Trek tot slot een nieuwe kaart van de stapel en leg hem op het uiterst linkse veld. Als je op deze manier een kaart van de Vrachtwagen neemt, mag je kiezen welke. Dit hoeft niet de bovenste kaart te zijn.

Je kunt hetzelfde Dranklabel meerdere keren bezitten.



Báijiǔ is de meest verkochte en meest gedronken sterkedrank ter wereld. Er wordt meer van verkocht dan van alle whisky, wodka, gin, rum en tequila bij elkaar!



VOORBEELD VERKOOPFASE: BÁIJǪ

John heeft een partij báijiǔ al 2 rondes in zijn pakhuis laten rijpen, en hij wil hem deze ronde verkopen. Hij neemt eerst de drankstapel, inclusief een aardewerken vat, en legt hem open.

John kiest ervoor de drank te bottelen in een keramische fles uit zijn berging. Het rijpingsproces heeft 2 Smaakkaarten toegevoegd: Tabak en Rokerig.

Hij ontvangt voor deze báijiǔ 10 munten: 5 voor de ingrediënten (1 voor rogge, 1 voor water en 3 voor alcohol), 3 voor de smaken, en 2 voor de keramische fles.



Daarna berekent John het totale aantal DP dat hij voor deze partij ontvangt: 12 voor het recept zelf, 2 voor de sorghum en rogge, en 4 voor de keramische fles (inclusief een bonus van 2 DP omdat het een drank uit Azië & Oceanië betreft).

Tot slot controleert John zijn pakhuis en telt hij nog 3 DP bij het totaal op voor de 2 Smaakkaarten, aangezien het een gerijpte drank betreft.



In totaal scoort John dus 21 DP. Hij verplaatst zijn Scorepion 21 velden naar voren op het DP-spoor.

Vervolgens plaatst John het label van báijiǔ op een bonusveld naar keuze. Hij kiest het veld dat hem toestaat een gratis voorwerp van een van de markten te nemen, en plaatst die Voorwerpkart meteen in zijn berging.

Daarna legt John alle Alcoholkaarten terug op hun stapel, en de Basisingrediënten en het vat weer op de basismarkt. Hij legt de Luxe-ingrediënten af op de Vrachtwagen, en de Smaakkaarten op hun eigen aflegstapel. De keramische fles legt hij open naast het Stokerijbord.



4. RIJPINGSFASE

In deze fase kun je dranken laten rijpen om hun smaak te versterken. De Rijpingsfase wordt in beurtvolgorde uitgevoerd, maar alle dranken in je pakhuis rijpen op hetzelfde moment. Volg deze stappen om een zonet gedistilleerde drank te laten rijpen:

1. Leg de drankstapel, zonder het vat, gedekt neer op een van de velden van je pakhuis.
2. Leg het vat open op deze stapel en plaats het Dranklabel op het vat.
3. Trek de bovenste kaart van de stapel Smaakkaarten en stop hem, zonder ernaar te kijken, gedekt onder de drankstapel.

BELANGRIJK: als je tijdens de laatste ronde een drank distilleert die nog moet rijpen, dan kun je hem niet meer verkopen. Je ontvangt echter wel nog DP voor het feit dat hij aan het einde van het spel in je pakhuis ligt.

Om een drank te laten rijpen die je in een eerdere ronde hebt gedistilleerd, doe je het volgende: trek de bovenste kaart van de stapel Smaakkaarten en stop hem, zonder ernaar te kijken, gedekt onder de drankstapel.

Zodra je drank in een vat in het pakhuis ligt te rijpen, mag je nog naar de inhoud van de drankstapel kijken, maar niet naar de gedekte Smaakkaarten.



Om de smaken van een drank te onthouden, houden experts een dagboek bij met notities, diagrammen en verhalen. In dit spel laten we je notities aan je dranken toevoegen voor een verrassingselement en extra speelplezier.

SMAAKKAARTEN: Smaakkaarten vertegenwoordigen het unieke smaakprofiel dat een drank tijdens het rijpingsproces ontwikkelt. Deze kaarten leveren 0 tot 3 munten op, en ook extra DP als je de bijbehorende drank verkoopt.

Je moet Smaakkaarten altijd toevoegen zonder ernaar te kijken: je weet nooit hoe je drank zal smaken tot je hem verkoopt!



Als je een drank met Smaakkaarten verkoopt, leg je deze kaarten af op een aparte aflegstapel. Als de stapel met Smaakkaarten leeg is, schud je de aflegstapel tot een nieuwe trekstapel.



Wanneer een drank rijpt, reageert hij met het vat, de zuurstof, en zichzelf. Dit proces onttrekt smaken uit het vat, vergroot de hardheid door oxidatie en zorgt voor meer complexiteit. Afhankelijk van de vochtigheidsgraad kan zelfs het alcoholpercentage veranderen.

EINDE VAN DE RONDE

Nadat alle spelers al hun dranken hebben verkocht of laten rijpen, is de ronde afgelopen. Vóór het begin van de nieuwe ronde doe je het volgende:

- **Controleer of er prijzen zijn gewonnen.** Als je voldoet aan de voorwaarden, scoor je de afgebeelde DP. Verplaats je Scorepion op het DP-spoor. Indien meerdere spelers tijdens dezelfde ronde hetzelfde doel voltooien, worden de punten gelijk verdeeld (rond af naar boven). Draai vervolgens het Prijsfiche om: het kan niet nogmaals gescoord worden.
- **Hou een proeverij.** Als je deze ronde geen drank hebt verkocht, mag je een proeverij houden. Je mag tot 4 DP inwisselen voor evenveel munten. Je kunt geen DP inleveren die je niet hebt.

Leg aan het einde van de 3e ronde 1 van je Distilleerdoelen terug in de doos. De andere 2 doelen blijven voor de rest van het spel bij je liggen.



Als dit het einde van de 7e ronde is, eindigt het spel en vindt de eindtelling plaats. Is dat niet het geval, schuif dan het Rondevat 1 veld naar voren en geef het Startspelerfiche door naar links.

PRIJZEN leveren bonussen op voor spelers die aan bepaalde voorwaarden voldoen. De prijzen zijn beschikbaar voor iedereen en de speler (of spelers) die als eerste aan de voorwaarde voldoet, scoort de DP. Dranklabels in je pakhuistellen mee voor prijzen.



Stokerijen halen een groot deel van hun inkomsten uit de organisatie van rondleidingen, proeverijen en directe verkoop. Voor kleinere stokerijen is dit soms zelfs de voornaamste bron van inkomsten.

VOORBEELD RIJPINGSFASE

Sarah heeft zonet een partij whisky gedistilleerd. Omdat whisky een rijpsymbool vertoont, kan ze hem deze ronde niet verkopen en moet hij eerst rijpen in haar pakhuist.



1. Sarah neemt de hele drankstapel en legt hem op een van de lege velden in haar pakhuist.



2. Ze kiest een houten vat voor het rijpingsproces en legt dit open op de stapel. Daarop plaatst ze het label van whisky.



3. Rijpende drank krijgt iedere ronde een nieuwe smaak, ook in de ronde waarin hij gedistilleerd werd. Sarah neemt de bovenste Smaakkaart van de stapel en legt hem, zonder ernaar te kijken, onder de drankstapel voor deze whisky.



Ze gebruikt ook de speciale eigenschap van haar Amerikaans Standaardvat. Dit levert haar 1 munt op.

Vanaf de volgende ronde mag Sarah ervoor kiezen de whisky te verkopen of hem verder te laten rijpen (waardoor er een extra Smaakkaart aan de drankstapel zou worden toegevoegd).

EINDE VAN HET SPEL

Aan het einde van het spel scoor je extra DP voor:

- Alle dranken die nog in je pakhuis liggen. Tel de DP van de kaarten in de drankstapel, het vat en het recept bij elkaar op.

BELANGRIJK: omdat je deze dranken niet verkoopt, ontvang je de DP van de Smaakbonus voor gerijpte dranken niet. Je ontvangt ook geen labelbonus of munten, en voegt ook geen fles toe. In plaats daarvan ontvang je 1 DP voor elke Smaakkaart.

- Je flessenverzameling naast je Stokerijbord.
Let op: flessen zonder regio tellen niet mee bij de berekening van je sets.
- Stokerij-upgrades met een DP-waarde.
- Elk distilleerdoel dat je hebt voltooid.
Let op: om een Distilleerdoel te kunnen voltooien, moet je over minstens 1 element ervan beschikken. Labels in je pakhuis tellen ook mee voor de doelen.
- Elke 5 resterende munten in je voorraad leveren je 1 DP op. Als je 13 munten over hebt, leg je 10 munten af voor 2 DP. Bewaar de overgebleven 3 munten: bij een gelijkspel kunnen ze het verschil maken.

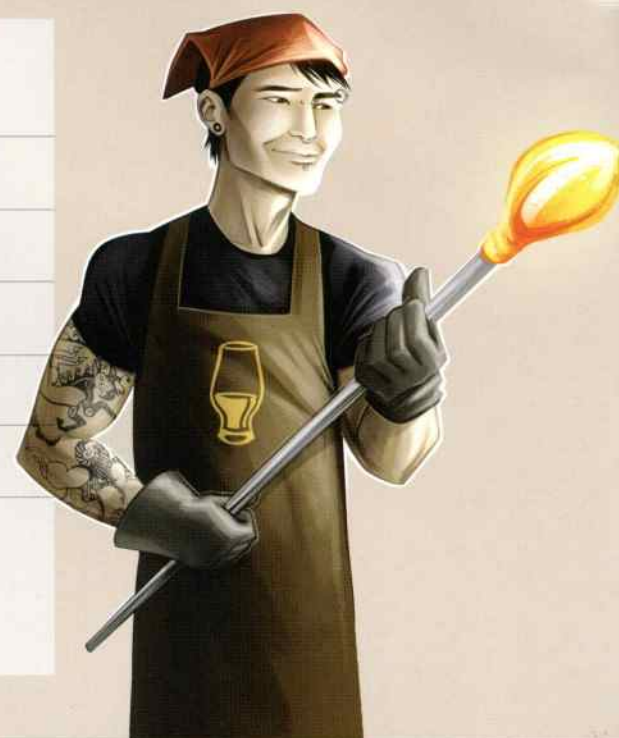
Al deze punten vormen je eindscore. De speler met de meeste DP wint het spel en de felbegeerde titel van meester-distilleerder! Bij een gelijkspel wint de speler met de meeste resterende munten. Is de stand nog steeds gelijk, dan delen de betrokken spelers de overwinning.

Slàinte mhath!



VOORBEELD VAN EEN PAKHUIS AAN HET EINDE VAN HET SPEL
John heeft in de laatste ronde whisky gemaakt. Die moet rijpen, en daardoor kon hij hem niet meer verkopen. Bij de eindscore houdt hij rekening met alle DP op kaarten in zijn pakhuis, plus die op het recept zelf. Dit omvat 3 DP van de kaarten en 10 DP van de whisky. John ontvangt bovendien 1 DP voor de Smaakkaart, voor een totaal van 14 DP. De whisky blijft in het pakhuis liggen, dus hij kan geen labelbonus claimen. Het label telt echter wel mee voor de distilleerdoelen.

Flessen uit dezelfde regio	DP
2	
3	
4	
5	
6+	
Als je uit 3 verschillende regio's ten minste 1 fles bezit, scoor je 5 DP.	



De uitdrukking "Slàinte mhath" (slan'-juh-va) op het Startspelerfiche is Gaelisch voor "Op je gezondheid" en is een traditionele toast, vooral bij een heerlijk glas whisky. We hebben gekozen voor Gaelisch omdat Distilled werd geïnspireerd door een reis in Schotland. Proost!



VOORBEELD VAN EEN FLESSENVERZAMELING:

Sarah speelt met een Europese distilleerder en heeft 5 flessen in haar verzameling: 3 uit Europa (voor 4 DP), en ten minste 1 uit 3 verschillende regio's (voor 5 DP). Ze scoort dus 9 DP.

LET OP: het jokersymbool telt als Europa, omdat de distilleerder uit Europa komt.



COLOFON

SPELONTWERP:	Dave Beck
ONTWIKKELING:	Richard Woods
ILLUSTRATIES & GRAFISCH ONTWERP:	Erik Evensen
EINDREDACTIE ENGELSE SPELREGELS:	Cody Reimer
NEDERLANDSE UITGAVE:	Liberation Game Design
NEDERLANDSE VERTALING:	Ralph Dambacher voor The Geeky Pen
PROEFLEZING:	Sandra Staes & Jo Lefebure
ONTWERP SOLOVARIANT:	David Digby
ADVISEUR STERKEDRANKEN:	Blake "Dr Inkwel" Tucker
SCRIPT TABLETOP SIMULATOR:	Sathe Berrier
ONTWERP TABLETOPIA:	Dave Hutchings
ONTWERP PRINT & PLAY:	Martin Gonzalvez
COMMUNITYCONTACT:	Neo Teng Whay
CULTUREEL ADVISEUR:	James Mendez Hodes

Dave wil zijn oprechte dank uitspreken aan Emily, Eleanor en Bennett voor hun liefde en steun, aan de community van ontwerpers voor hun feedback en aanmoediging, aan Jamey Stegmaier voor zijn werk en voor de woorden die hem inspireerden zijn droom na te jagen, aan UW-Stout voor het verlofjaar dat dit mogelijk maakte, aan Dalkeith Palace waar alles begon en Laphroaig voor de lekkerste rokerige whisky ter wereld.

Erik wil Erika Svanoe bedanken voor haar eindeloze geduld, Dave voor zijn lessen over de wereld van whisky en andere sterkedranken, en UW-Stout voor het benodigde verlofjaar om al dit werk te kunnen doen – zonder dit alles was het project absoluut onmogelijk geweest.

Richard wil Amanda, Matthew en Lilian bedanken voor hun liefde en steun, en alle testspelers voor hun hulp om het meeste uit dit spel te halen.

Cody wil Amanda, Oriana, Anders en Oberon bedanken voor hun liefde en geduld, zijn leerlingen technisch schrijven voor hun hulp met de spelregels, en het team van Distilled voor hun passie en talent.

Speciale dank aan onze meester-distilleerders op Kickstarter: Jarred Coleman, Pip Gengenbach, Martin Heintzelman, Randal Lloyd, Marika Mataitis, Christina McDowell, Aaron Pope, Heather Sachs, Cedric Sicourmat, en Thomas Wilson.

... en tot slot, aan alle 8.060 backers op Kickstarter die deze drank – ik bedoel, droom – mogelijk hebben gemaakt!



© 2022 Paverson Games LLC.
Distilled is een handelsmerk van
Paverson Games LLC.
Alle rechten voorbehouden.

GEBREK AAN KAARTEN: de hoeveelheid Basisingrediënten, Basisvoorwerpen en Alcoholkaarten worden als onbeperkt beschouwd. Als een Basisingrediënt of -voorwerp niet meer beschikbaar is, gebruik dan een andere kaart ter vervanging. Noteer welke kaart je hiervoor hebt gebruikt.



Als er geen Alcoholkaarten meer beschikbaar zijn, verwijder ze dan uit rijpende dranken in de pakhuizen en plaats een munt op de drankstapels voor elke kaart die je verwijdert. Spelers ontvangen deze munt zodra ze de drank verkopen.

VAAK VERGETEN SPELREGELS:

Een stokerij aansturen is hard werken! Het kan gebeuren dat je soms wat regels vergeet. Hier is een geheugensteuntje van je collega's:

- Je mag maar 2 kaarten van de basismarkt kopen tijdens de Marktfase;
- Aan het begin van de Distilleerfase mag je 1 van je ingrediënten of voorwerpen ruilen tegen een Basisingrediënt met een gelijke of lagere marktprijs;
- Vergeet niet 1 alcohol per kaart toe te voegen aan het suikerveld van je gistkuip tijdens de distillatie;
- Het klinkt misschien vreemd, maar je hoeft geen Alcoholkaart over te hebben in je drankstapel na de distillatie. Je recepten vereisen alleen bepaalde suikers en vaten;
- Als een recept een suikersoort toont met een , dan mag deze suiker niet in de uiteindelijke drankstapel zitten;
- Als een drank een rijpsymbool vertoont, moet hij ten minste 1 ronde rijpen voordat hij verkocht kan worden; 
- Als een drank een doorgestreept rijpsymbool vertoont, moet hij worden gebotteld en verkocht tijdens de ronde waarin je hem distilleert; 
- Je mag slechts 1 drank per beurt verkopen, maar je mag er nog eentje verkopen zodra je opnieuw aan de beurt bent; 
- Vergeet niet je munten en drankpunten te nemen als je een drank verkoopt;
- Als je tijdens de laatste ronde een drank distilleert die moet rijpen, dan moet je hem in je pakhuis laten liggen, en kun je hem niet meer verkopen. Je krijgt echter wel nog DP voor het feit dat hij aan het einde van het spel in je pakhuis ligt, inclusief 1 DP voor elke bijbehorende Smaakkaart.

PROEVERIJBORDEN

Proeverijborden zorgen voor aanpassingen en variatie, om het spel smaakvol te houden. Elk van de 8 Proeverijborden bevat 7 dranken van verschillende prestigeniveaus.

De Proeverijborden zijn gekoppeld aan de onderstaande Identiteitskaarten, en bevatten een standaardvariant van de huisrecepten van deze distilleerders. Kies tijdens de voorbereiding een Proeverijbord en geef elke speler willekeurig 2 Identiteitskaarten die bij dit bord horen.

De eerste 3 Proeverijborden (A, B en C) zijn het meest gebalanceerd en worden aanbevolen voor de meeste spelletjes. Ervaren spelers kunnen variatie toevoegen met behulp van de 5 andere Proeverijborden, die zijn toegespitst op een specifieke regio of dranksoort. Je kunt er ook voor kiezen Identiteitskaarten te gebruiken die niet bij de Proeverijborden horen.

PROEVERIJBORD A: Gebalanceerd



GEKOPPELD AAN: Canada, VS, Schotland, Ierland, India, Australië, Brazilië, Jamaica, Engeland, Frankrijk, Korea, China

PROEVERIJBORD C: Gebalanceerd



GEKOPPELD AAN: Canada, VS, Schotland, Ierland, India, Japan, Peru, Jamaica, Zweden, Frankrijk, Korea

PROEVERIJBORD E: Dranken uit Amerika



GEKOPPELD AAN: Canada, VS, Peru, Schotland, Ierland, India, Brazilië, Jamaica, Mexico, Engeland, Australië, China

PROEVERIJBORD G: Niet-gerijpte dranken



GEKOPPELD AAN: Canada, VS, Schotland, Ierland, India, Australië, Brazilië, Peru, Zweden, Engeland, Korea, Filipijnen

PROEVERIJBORD B:
Gebalanceerd



GEKOPPELD AAN: Canada, VS, Schotland, Ierland, India, Japan, Peru, Mexico, Zweden, Italië, Filipijnen

PROEVERIJBORD D:
Dranken uit Europa



GEKOPPELD AAN: Canada, VS, Schotland, Ierland, Australië, Mexico, Zweden, Frankrijk, Engeland, Italië, Filipijnen

PROEVERIJBORD F:
Dranken uit Azië & Oceanië



GEKOPPELD AAN: Canada, VS, Schotland, India, Japan, China, Brazilië, Italië, Ierland, Korea, Filipijnen

PROEVERIJBORD H:
Gerijpte dranken



GEKOPPELD AAN: Canada, VS, Schotland, Ierland, India, Japan, Jamaica, Mexico, Frankrijk, Italië, China

DE STERKEDRANKEN VAN DISTILLED



De term **Beschermde Oorsprongsbenaming (BOB)** wordt door tal van landen gehanteerd, om lokale gebruiken en regels voor sterkedranken (en andere regionale producten) te beschermen, en ervoor te zorgen dat ze voldoen aan de kwaliteit, herkomst en continuïteit die consumenten verwachten. Een BOB is uniek en mag nergens anders vervaardigd worden. Er mag ook niet met andere producten of volgens andere processen worden gewerkt.



ALLE REGIO'S



MOONSHINE (MOEN-sjain)

Land: Wereldwijd

Technisch gezien is moonshine een verzamelnaam voor alle sterkedrank die illegaal wordt gestookt. Omdat er geen regulatie is, kan moonshine allerlei ingrediënten bevatten. Deze achttiende-eeuwse, Britse term werd populair tijdens de Amerikaanse Drooglegging, maar vele landen hebben hun eigen benaming voor illegale sterkedrank.



WODKA (WOD-ka of VOD-ka)

Land: Wereldwijd

Wodka ('klein water') vindt zijn oorsprong in Rusland en Polen en kan allerlei ingrediënten bevatten. Omdat de drank verschillende distillaties doorloopt, verliest hij zijn smaaktonen en benadert hij pure ethanol. Deze niet-gerijpte, heldere drank wordt vóór het bottelen met water gemengd.



WHISK(E)Y (WIS-kie)

Land: Wereldwijd

Whisky komt van het Gaelische 'uisce' (of 'uisge') dat 'water' betekent. Het is een sterkedrank die op graan gebaseerd is en op eiken vaten rijpt. In Amerika en Ierland wordt de drank met een 'e' geschreven. Beschermde whiskysoorten zijn Scotch, Bourbon en Rye.



We wilden onze Jamaicaanse distilleerder graag **RUM** laten produceren, dus was het een logische keuze om een piraat van hem te maken! Rum deelt een lange geschiedenis met de Caraïben, koloniaal Noord-Amerika en de Britse marine, en wordt vaak geassocieerd met de 'Gouden Eeuw van de Piraterij', tussen 1650 en 1730. En zo werd de **Meedogenloze Ajani** geboren.



AMERIKA



CACHAÇA (kah-SJAA-sah)

Land: Brazilië

Cachaça moet volgens de regel in Brazilië gemaakt worden, van suikerrietsap. Daarom is het een beschermde rumsoort. Bijproducten van suiker, zoals melasse, worden niet gebruikt. De drank kan in vaten gerijpt worden, maar niet in dit spel.



PISCO (PIE-sko)

Land: Peru

Pisco moet volgens de regel in Peru of Chili gemaakt worden, van druiven. Daarom is het een beschermde 'eau de vie' (brandy). Chileense pisco wordt minder frequent geëxporteerd. Volgens de Chileense wet zijn distilleerders verplicht hun eigen druiven te telen. In tegenstelling tot grappa wordt pisco gemaakt van vers druivensap.



RUM (RUM)

Land: Wereldwijd

Rum wordt gemaakt van (bijproducten van) suikerriet, waaronder suikerrietsap en melasse. Er bestaat geen internationale standaard voor de productie. Beschermde rumsoorten zijn onder andere cachaça (Brazilië) en rhum agricole (Frankrijk). Jamaicaanse rum staat bekend om zijn 'funky', aardse smaken.



TEQUILA (te-KIE-la)

Land: Mexico

Tequila is een beschermde drank die in Mexico gemaakt moet worden, van de blauwe agave (agave tequilana). In de spreektaal wordt een sterkedrank die van agave gemaakt wordt 'mezcal' genoemd. De drank ontleent zijn naam aan de soort die in het dorp Tequila werd gedronken.



Wat betreft de Filipijnse distilleerder hebben we gekozen voor één van de Carnavalskoninginnen uit Manilla: zij waren de voorlopers van de moderne schoonheidskoninginnen. Veel van hen werden activisten, politici, advocaten, schrijvers en andere belangrijke publieke figuren. Sommigen vertegenwoordigden ook nationale producten, zoals **LAMBANÓG**.



GIN wordt meestal geassocieerd met Engeland en werd van oorsprong gebruikt als medicijn. Door de verslavende eigenschappen en lage prijs won het snel aan populariteit in Engeland. Veel vrouwen raakten verslaafd en dat leidde tot morele paniek. Sindsdien kreeg gin de bijnaam 'mother's ruin' (moeders ondergang). Deze geschiedenis vormde de basis voor onze **Moeder Mary Jenever**.



AZIË & OCEANIË



BÁIJIŮ (BAI-dzjoh)

Land: China

Báijiū is een graandrank die in China wordt gemaakt. De vorming van alcohol gebeurt onder invloed van gū: een mengsel van schimmel, gist en bacteriën. De smaakprofielen zijn sterk afhankelijk van de regio. Er zijn 4 hoofdstijlen: licht aroma, sterk aroma, rijstaroma en sausaroma.



LAMBANÓG (LAM-ba-nog)

Land: Filipijnen

Lambanóg is een beschermde drank die in de Filipijnen wordt gemaakt, van kokosnoten of nipapalmsap. Hij wordt ook wel 'kokoswodka' genoemd, vanwege zijn hoge alcoholpercentage.



SHŌCHŪ (SJOW-choe)

Land: Japan

Shōchū wordt in Japan gemaakt. Er worden verschillende grondstoffen voor gebruikt, maar meestal betreft het rijst, gerst of zoete aardappelen. Hij bevat weinig alcohol (minder dan 35%) en gebruikt kōji voor de fermentatie, in plaats van gist. De drank wordt niet in grote hoeveelheden geëxporteerd, maar kent toch een aantal beschermde varianten.



SOJU (SOH-dzjoe)

Land: Korea

Soju is een traditioneel Koreaanse drank die van verschillende soorten zetmeel wordt gemaakt; meestal van rijst, tarwe of gerst. Hij bevat weinig alcohol (minder dan 35%) en is een van de meest verkochte dranken ter wereld. Er worden vaak smaken aan toegevoegd, en er bestaan beschermde varianten.



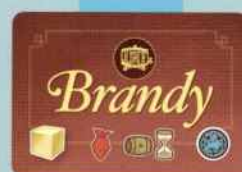
EUROPA



AQUAVIT (AA-kwah-viet)

Land: Wereldwijd

Aquavit is een van oorsprong Scandinavische drank, maar mag tegenwoordig overal geproduceerd worden. Hij wordt gemaakt van een neutrale sterkedrank, waaraan karwij en/of dille en andere smaken worden toegevoegd. De drank kan worden gerijpt in een vat, maar niet in dit spel.



BRANDY (BREN-die)

Land: Wereldwijd

Brandy (ook wel 'brandewijn') wordt gemaakt van fruit en wordt soms ook 'eau de vie' genoemd. Brandy verwijst vaak naar een gerijpte sterkedrank die gebaseerd is op druiven. Beschermde brandy's uit Frankrijk zijn onder andere marc, cognac en armagnac. Voor deze gespecialiseerde soorten gelden strikte geografische eisen, maar gewone brandy mag overal gemaakt worden.



GIN (DZJIN)

Land: Wereldwijd

Gin is een neutrale sterkedrank van jeneverbessen en met andere smaken. De basis kan van om het even wat gemaakt worden, en de infusie kan via verschillende methodes gebeuren. Gin hoeft niet in Engeland geproduceerd te worden, maar heeft wel zijn oorsprong in Engeland, en indirect in de Nederlandse jenever.



GRAPPA (GRAP-pah)

Land: Europa

Grappa is een beschermde soort 'eau de vie', of brandy, gemaakt van de druivenpulp die overblijft na de wijnproductie. De drank wordt gemaakt in Europa (vooral in Italië, maar ook in Zwitserland en San Marino). Als hij uit Frankrijk komt, heet hij 'marc'.

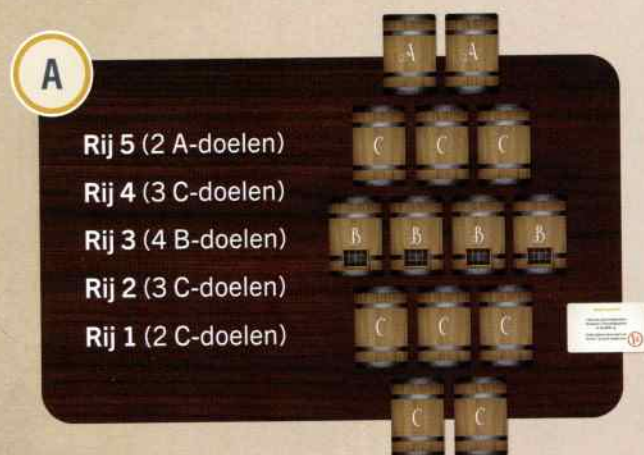
SOLOVARIANT

De stokerij van je excentrieke familielid brengt de nodige uitdagingen en beperkingen met zich mee. Pas nadat je die overwonnen hebt, kun je jezelf echt eigenaar van deze erfenis noemen. Volg hiervoor een 'pad' van doelkaarten en werk van de bodem tot de top van het vat, waarbij je ten minste 1 kaart van elke rij moet voltooien. Elk doel beïnvloedt de score die je moet bereiken, of biedt je een DP- of muntenbonus.

VOORBEREIDING SOLOVARIANT

Volg de normale voorbereiding van het spel, met uitzondering van het volgende:

1. Sorteert de Solodoelkaarten volgens hun soort: A, B en C. Schud elke stapel afzonderlijk en leg vervolgens, zonder ernaar te kijken, de kaarten neer zoals in figuur A.



2. Leg de Wisselkaart naast de opstelling van de doelen in figuur A.
3. Schud de resterende B-doelen en leg ze in een gesloten stapel naast de luxemarkt. Leg ongebruikte A- en C-doelen terug in de doos.
4. Draai de kaarten in rijen 1, 3 en 5 open. Plaats een van de extra Scorepionnen naast deze opstelling, zoals in figuur B.
5. Kies een Identiteitskaart die gekoppeld is aan je gekozen Proeverijbord.
6. Voltooi de voorbereiding zoals gebruikelijk, maar gebruik alle Dranklabels voor moonshine, wodka en de 7 recepten op het Proeverijbord. Negeer de distilleerdoelen en prijzen.



SPELVERLOOP SOLOVARIANT

Het solospel verloopt zoals gebruikelijk over 7 rondes, maar met 1 aanpassing aan de Marktfase. Leg aan het einde van de Marktfase de bovenste kaart van de stapel resterende B-doelen af zodat de achterzijde van de volgende kaart zichtbaar wordt. Het schema op de achterzijde van de onthulde kaart laat zien welke ingrediënten, voorwerpen en Stokerij-upgrades naar de Vrachtwagen moeten worden afgelegd. Dit simuleert de aankopen van een andere speler. Deze stap vervangt de gebruikelijke opschoning van de markt.

VOORBEELD AFLEGGEN LUXEMARKT

Op de achterzijde van de B-doelkaarten staat een schema, dat de 3 rijen van open kaarten op luxemarkt voorstelt.

Als dit B-doel werd onthuld, moet je de 1e en 4e Stokerij-upgrade afleggen naar de Vrachtwagen. Leg ook het 3e en 4e ingrediënt en het 2e en 4e voorwerp af. Vul de rijen aan zoals gebruikelijk.



Om het solospel te winnen, moet je ten minste 1 doel uit elk van de 5 rijen voltooien, en minstens zoveel punten behalen als de som van de rode cijfers op de A- en B-doelkaarten die je hebt voltooid.

Als je bijvoorbeeld een A-doel met een doelscore van 70 punten en een B-doel met een doelscore van 12 voltooide, moet je 82 DP of meer behalen om te winnen, zoals aangegeven in figuur C.

Begin met de extra Scorepion naast de onderste rij. Deze pion geeft je actieve rij aan. Je mag om het even welke doelkaart in de actieve rij voltooien, op voorwaarde dat die direct naast of boven een voltooide doelkaart ligt. Aan het begin mag je kiezen welk doel in de onderste rij je voltooit.

Je mag om het even welke doelkaart in de rij boven de actieve rij voltooien, op voorwaarde dat hij boven een voltooid doel ligt. Zodra je dat doet, verplaats je de extra Scorepion naar deze nieuwe rij. Je mag geen doelen voltooien die zich onder de actieve rij bevinden.



Om een doelkaart te voltooien, moet je aan de erop afgebeelde voorwaarden voldoen. Zodra het doel voltooid is, plaats je er een munt op. Daarna neem je de bonusmunten of DP die op de kaart staan aangegeven. Draai vervolgens de 2 doelkaarten boven de zonet voltooide kaart open (als ze nog gedekt zijn).

Doelen voltooien is optioneel, dus zelfs als je aan de voorwaarden ervan voldoet, hoef je het doel niet te claimen als je dat niet wil.

Eén keer per spel mag je 2 solodoelen in dezelfde rij van plek verwisselen. Draai in dat geval de Wisselkaart om. Let op: dit verhoogt je doelscore met 5 punten.

Je mag ook gedekte doelen verwisselen. Draai ze meteen open als ze boven een voltooid doel komen te liggen. Je mag ook een doel verplaatsen dat je al voltooid hebt. Verplaats in dat geval eerst het doel en draai vervolgens de doelkaarten die erboven liggen open als ze nog gedekt zijn.



Er zijn 4 soorten Solodoelkaarten:

- Om **STOOKDOELEN** te kunnen voltooien, moet je een bepaalde drank distilleren. Je mag deze doelen enkel voltooien, direct nadat je een drank hebt gedistilleerd. Elke gedistilleerde drank mag slechts voor 1 stookdoel ingezet worden.
- Om **VERKOOPDOELEN** te kunnen voltooien, moet je een bepaalde drank verkopen. Je mag deze doelen enkel voltooien, direct nadat je een drank hebt verkocht. Elke drank mag slechts voor 1 verkoopdoel ingezet worden.
- Om **VERZAMELDOELEN** te kunnen voltooien, moet je iets verzamelen: bijvoorbeeld specifieke Stokerij-upgrades, flessen, of Dranklabels (ofwel op de bonusvelden, of op een drankstapel in je pakhuis). Deze doelen kunnen op elk moment voltooid worden, zolang je aan de voorwaarden ervan voldoet.
- Om **OPBRENGSTDOELEN** te kunnen voltooien, moet je een bepaalde prestatie leveren (een bepaalde hoeveelheid munten verdienen, bijvoorbeeld). Bovendien moet je dit in 1 ronde voor elkaar krijgen. Munten en DP die je verdient met behulp van andere Solodoelkaarten tellen mee voor opbrengstdoelen.

VOORBEELD VAN EEN VERKOOPDOEL

Sarah heeft zonet een soju met 3 graansuikers verkocht en scoort daarmee 9 DP. Ze bevindt zich in rij 2 van de solodoelen en kan nu 1 van de 2 afgebeelde doelen voltooien, maar niet beide. De soju kan namelijk slechts voor 1 verkoopdoel ingezet worden.

SOLODOELKAART

C

Verkoop een drank met 2 of meer suikers van dezelfde soort.

& 1

C18

SOLODOELKAART

C

Verkoop een drank van 8 of meer.

2

C8

VERHOGEN VAN DE MOEILIKHEIDSGRAAD

Als je de moeilijkheidsgraad van het solospel wil verhogen, gebruik dan B-doelen in rij 4 in plaats van C-doelen. Voor een nog grotere uitdaging kun je B-doelen in rijen 2 én 4 gebruiken. Dit verhoogt zowel de moeilijkheidsgraad als de doelscore van kaarten in deze rijen.



OVERZICHT VAN EEN RONDE

Begin van de ronde: voer -effecten uit

1. Marktfase (in beurtvolgorde)

- Spelers mogen om de beurt 1 kaart of blokje kopen, totdat iedereen gepast heeft
- Er is een limiet van 2 aankopen op de basismarkt per speler, per ronde

Opschonen van de markt: leg de laatste kaart van elke rij in de luxemarkt af op de Vrachtwagen, en vul de luxemarkt aan (in een spel met 2 spelers, de laatste 2 kaarten)

2. Distilleerfase (gelijktijdig)

- Leg kaarten in je gistkuip
- Voeg 1 toe per kaart op het suikerveld
- Distilleer een drank door alle kaarten te schudden, en de onderste en bovenste kaart te verwijderen
- Voeg een vat toe en claim het Dranklabel

3. Verkoopfase (in beurtvolgorde)

- Spelers mogen om de beurt 1 drank verkopen
- Scoor , ontvang en claim een labelbonus

4. Rijpingsfase (in beurtvolgorde)

- Leg dranken met een die je deze ronde gedistilleerd hebt in je pakhuis
- Voeg 1 kaart met een toe aan elke drank in je pakhuis

Einde van de ronde

- Controleer of je prijzen hebt verdiend
- Als je niets hebt verkocht, mag je een proeverij houden: tot -4 = 4
- Verplaats het Rondevat
- Geef het Startspelerfiche door naar links
- Leg 1 van je Doelkaarten af aan het einde van ronde 3

EINDSCORE

Na de 7e ronde scoor je punten voor:

1. Dranken in je pakhuis

- Tel de op de Ingrediëntkaarten, het vat en het recept, *plus* 1 per kaart met een . *Let op: dit is geen verkoop, dus je ontvangt geen of smaakbonus voor gerijpte dranken.*

2. Flessenverzameling 2 = 2 3 = 4 4 = 7

- Zelfde regio: 5 = 10 6+ = 15
- Ten minste 1 uit 3 verschillende regio's: 5

3. Stokerij-upgrades

Munten: 5 voor 1

4. Distilleerdoelen

Rond af naar beneden, houd de rest bij als tiebreaker.

OVERZICHT VAN DE SYMBOLEN

INGREDIËNTEN	WATER	GIST	ALCOHOL	GRAAN-SUIKER	PLANTEN-SUIKER	FRUITSUIKER
VOORWERPEN	FLES	VAT: METAAL	VAT: AARDEWERK	VAT: HOUT	GERIJPT	NIET GERIJPT
REGIO'S	AZIË & OCEANIË	EUROPA	AMERIKA	JOKERREGIO	NIET TOEGESTAAN!	
SPELVERLOOP	DRANK-PUNTEN	SMAAK	MARKTPRIJS	MUNTEN	STOKERIJ-UPGRADE	BEGIN VAN DE RONDE

INDEX

Begin van de ronde	10	Labelbonussen	13	Smaakkaarten	14
Distilleerfase	11	Marktfase	10	Solovariant	22
Dranklabels	12	Opschonen van de markt	10	Spelmateriaal	3
Drankstapel	11	Prijzen	15	Speloverzicht	7
Eigenschappen van Gist & Water	10	Proeverij	15	Stokerij-upgrades	9
Einde van de ronde	15	Proeverijborden	18	Stokerijborden	7
Einde van het spel	16	Receptblokjes	10	Vaak vergeten spelregels	17
Flessen	13	Recepten	8, 11	Verkoopfase	13
Flessenverzameling	16	Rijpingsfase	14	Vorbereiding	4
Huisrecepten	8	Ruilen	11	Vorbereiding van de spelers	6
Identiteitskaarten	8	Smaakbonus	13	Voorwerpen & Ingrediënten	9