

GEHEUGENSTEUNTJE



Witte dobbelsteen



Een dobbelsteen die is gekozen door een speler



Een onbruikbare dobbelsteen die niet kan worden uitgekozen.



Symbool voor 'proeven'



Symbool voor 'kopen'

Reisdobbelstenen kiezen

Kies er 3 uit de beschikbare dobbelstenen.
Kies er 2 als je de 12 dobbelstenen opnieuw gooit.

Reizen, proeven en kopen

Je kan per traject **reizen** met dobbelstenen van dezelfde kleur.

Let op : Als de waarde van de reisdobbelsteen groter is dan de afstandswaarde tussen twee brouwerijen, wordt een Ecomalus toegepast (niet bij de rode dobbelstenen).

Een biertje proeven / een fles kopen : je kan slechts één aankoop doen en één biertje proeven per brouwerij in dezelfde speelbeurt. Deze actie kan alleen worden uitgevoerd als je de dobbelsteen met de laagste waarde hebt geselecteerd bij het selecteren van reisdobbelstenen en deze voor deze actie hebt gebruikt.

Een doel bereiken

Slechts één doel per beurt.

- Je hebt de mogelijkheid om je beurt voorbij te laten gaan en je doelen, van elke kleur, te vervangen door die van hun trekstapel.
- Je kan tijdens je beurt één of meer kazen gebruiken.

SPELREGELBOEKJE



België heeft heel veel brouwerijen met een ongeëvenaarde knowhow. Bezoek ons kleine landje om heerlijke bieren en smeuïge kazen te proeven. Maar pas op : tijdens je bezoek mag je de verschillende doelstellingen en je eindbestemming, namelijk de Grote Markt van Brussel, niet uit het oog verliezen !

HET SPEL IN HET KORT

Om te winnen, moet je je route uitstippelen met gezamenlijke en geheime doelstellingen in gedachten. Kies geschikt vervoer om vervuiling te voorkomen. Drink met mate, zodat het drankje niet naar je hoofd stijgt. Neem je een kaasje mee voor onderweg?

Blijf alert, ontspan je niet te veel! Je concurrenten bepalen het tempo! De echte eindsprint begint zodra een speler drie gemeenschappelijke doelen (zwart, geel, rood) heeft bereikt en een speler de Grote Markt betreedt! Keer zo snel mogelijk terug naar de hoofdstad om op het podium terecht te komen.

MATERIAAL



1 blok met 100 spelbladen



4 boekjes met de spelregels
(FR, NL, EN, DU)



30 kaarten met de gezamenlijke
doelstellingen



1 brouwerijboekje



16 kaarten met de
persoonlijke doelstellingen



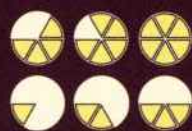
14 kaaskaarten



1 fles voor de
eerste speler



6 stukjes kaas



6 schijfjes



1 dubbele uitbreiding voor het spel
'The Belgian Beers Race'. Regels op
byrgames.be



VOORBEREIDING



1 Elke speler neemt een spelblad, een potlood (niet meegeleverd) en een schijfje.

2 Leg de 12 dobbelstenen midden op de tafel.

3 Schud, afzonderlijk, de zwarte, gele en rode doelkaarten en vorm 3 stapels met de afbeeldingen zichtbaar naar boven.

4 Trek de eerste 2 kaarten van elke stapel. Leg ze voor de stapel.

5 Schud, afzonderlijk, de zilveren (makkelijke) en gouden (moeilijke) doelkaarten. Elke speler krijgt er van elk één. De speler kiest er slechts één en bewaart die, niet zichtbaar voor de anderen. De andere kaart wordt weggelegd.

6 Schud de kaaskaarten. Trek er 6. Leg ze open op de tafel.

7 Plaats de stukken kaas 1 tot 6 op de kaaskaarten in de daarvoor bestemde ruimte.

8 Geef het flesje van de eerste speler aan de laatste persoon die een biertje heeft geproefd.

HET SPELBLAD

BROUWERIJPARCOURS

SPECIALE BROUWERIJPARCOURS

KAASPARCOURS

ECOMALUSPARCOURS

HOPPARCOURS

BRUSSEL

DE EIENDTELLING

DE DOELEN

HET TONIUM



HET VERLOOP VAN EEN SPELRONDE

Elke speler voert de volgende 3 fasen in deze volgorde uit :

- 1) Keuze van reisdobbelstenen
- 2) Reizen, Proeven en Kopen
- 3) Doelstelling

Spelers spelen beurtelings met de klok mee tot het einde van het spel.

1. DE KEUZE VAN DE REISDOBDELSTENEN

Aan het begin van het spel gooit de eerste speler de 12 reisdobbelstenen en kiest er 2.

Tijdens je beurt kan je :

- of - 3 dobbelstenen kiezen uit de beschikbare dobbelstenen
- alle dobbelstenen opnieuw gooien. In dit geval kan je er maar 2 kiezen.



De al gebruikte dobbelstenen zijn **niet meer beschikbaar**. Ze zijn geblokkeerd totdat een speler alle dobbelstenen opnieuw gooit.



Deze kant van de dobbelsteen kan gebruikt worden voor transport-, proeverij- en aankoopacties. Let op ! Voor Proeven en Kopen heb je de dobbelstenen met lagere waarden nodig (zie «Bieren Proeven en Kopen»).



Deze kant van de dobbelsteen is **onbruikbaar**. Als er alleen nog maar X-dobbelstenen over zijn, moet de speler alle 12 dobbelstenen opnieuw gooien.

Je bent gedwongen om de dobbelstenen **in één keer** te pakken. Je kunt niet slechts 1 of 2 dobbelstenen kiezen en de rest opnieuw gooien om je set compleet te maken. Je kan 3 dobbelstenen kiezen, of alle dobbelstenen opnieuw gooien en er 2 nemen.

Speciaal geval :

Er zijn minder dan 3 dobbelstenen beschikbaar : je bent aan de beurt en je mag alle beschikbare dobbelstenen pakken (indien mogelijk). Vervolgens gooi je de andere dobbelstenen opnieuw om in totaal 3 dobbelstenen te hebben.



Sophie is aan de beurt. Ze moet 3 dobbelstenen kiezen. De andere spelers lieten slechts 4 dobbelstenen achter, waaronder 2 dobbelstenen met een X. Sophie moet haar 3 dobbelstenen tegelijk nemen. Ze kan niet alleen de rode en gele dobbelstenen kiezen en dan de zwarte opnieuw gooien. Daarom is ze verplicht om de 12 dobbelstenen opnieuw te gooien. Ze mag er maar 2 pakken.



Simon moet 3 dobbelstenen pakken, maar er zijn er nog maar 2 over. Hij besluit om de twee dobbelstenen te nemen en de 10 niet-beschikbare dobbelstenen, die al door de andere spelers zijn gebruikt, opnieuw te gooien om zijn laatste dobbelsteen te kiezen. Hij had ook alle 12 dobbelstenen opnieuw kunnen gooien. Maar in dit geval mocht hij er maar 2 pakken.



Later in het spel wordt Sophie geconfronteerd met een nieuw probleem. Ze moet 3 dobbelstenen nemen, maar er zijn er nog maar 2 over, waaronder 1 zwarte dobbelsteen X. Ze kan de resterende dobbelstenen niet in één keer pakken, want de X-en zijn onbruikbaar. Ze moet dus alle 12 dobbelstenen opnieuw gooien.

Advies van de auteur : Aarzel niet om de dobbelstenen opnieuw te gooien ! Soms is het handig om meer keuze te hebben.

2. REIZEN, PROEVEN EN KOPEN

Tijdens je beurt gebruik je al je reisdobbelstenen om te reizen, bier te kopen om mee te nemen in je rugzak, of om ter plaatse iets te proeven. Je kan deze acties in willekeurige volgorde uitvoeren.

★ REIZEN

Bij aanvang van het spel start elke speler op de Grote Markt van Brussel. Daarna start er altijd een verplaatsing vanaf de laatst bezochte brouwerij. Om bij te houden waar je bent, kan je schijfjes gebruiken om je locatie te markeren.

De brouwerijen zijn verbonden door wegen met een nummer die het aantal kilometers aangeeft dat ze scheidt (1 = 10 km, 2 = 20 km, ...)



→ Bij aanvang van het spel start elke speler op de Grote Markt van Brussel. Daarna start er altijd een verplaatsing vanaf de laatst bezochte brouwerij. Om bij te houden waar je bent, kan je schijfjes gebruiken om je locatie te markeren.

Voor deze race door België kan je gebruik maken van 3 soorten vervoer :

- De fiets** : rode dobbelstenen, lagere waarden. De goede oude tweewieler is nog steeds betrouwbaar. Dat kan niet gezegd worden van je benen !
- Openbaar vervoer** : gele dobbelstenen met betere waarden. Snel, maar met risico op vertraging op de lijn !
- Liften** : zwarte dobbelstenen, hoge waarden maar met X-kanten (onbruikbaar). Als je geluk hebt kan je liftend een flinke afstand afleggen. Maar... je kan ook tijd verliezen aan de kant van de weg.

Om een route te kunnen nemen, moet je met je dobbelstenen de afstandswaarde bereiken. Je kunt de waarden combineren of slechts één dobbelsteen gebruiken. Let op ! Je kunt **per rit maar van één soort vervoermiddel** gebruik maken. De gekozen dobbelstenen hebben dus dezelfde kleur. Trek vervolgens een lijn op de afgelegde route en omcirkel de bestemmingsbrouwerij.

Voorbeeld :
Xavier wil van de brouwerij 'La Binchoise' naar de brouwerij 'Des Légendes' reizen door de weg te nemen met een waarde van 4. Hiervoor kan hij :

- de gele dobbelsteen 4 gebruiken
- twee rode dobbelstenen combineren om 4 vooruit te gaan
- de zwarte dobbelsteen 5 gebruiken.

Hij kiest ervoor om de rode dobbelstenen te gebruiken. Hij trekt een lijn op de weg en legt de dobbelstenen voor zich neer op de tafel.

Ecomalus

Als je een reisdobbelsteenwaarde gebruikt die **groter** is dan de waarde van de afstand tussen twee brouwerijen, krijgt je een **Ecomalus**.

Je vinkt dan het hoogste vrije rondje op je Ecomalus-parcours af. Het maakt niet uit hoeveel de meerwaarde is, je vinkt slechts één rondje af. Probeer natuurlijk om zo weinig mogelijk negatieve punten te verzamelen.

Dit geldt niet voor rode Reisdobbelstenen.

De fiets is niet snel, maar hij is in ieder geval milieuvriendelijk !



Een nieuwe brouwerij afvinken

Als dit een nieuwe brouwerij is die je nog niet hebt bezocht, kruis dan de laagste waarde van een vrij rondje op het brouwerijparcours aan. Gefeliciteerd : een nieuwe brouwerij op je lijst !

Het staat je vrij om een route nogmaals te nemen of een brouwerij nog eens te bezoeken, maar dan telt de brouwerij niet opnieuw mee op je brouwerijparcours.

Een speciale brouwerij afvinken

Als dit een nieuwe speciale brouwerij is die je nog niet hebt bezocht, kruis dan het rondje met de laagste waarde aan op je brouwerijparcours. Vink ook het rondje met de laagste waarde op je speciale brouwerijparcours af.

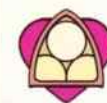
Speciale brouwerijen geven een bonus aan hun bezoekers :

Brouwerijen "Windroos"



de 4 brouwerijen van de windstreken

Brouwerijen "Hartendief" :



de favoriete bieren van de auteur

Brouwerijen "voor spelers" :



vereisen een kleine omweg om ze te bezoeken. Perfect voor liefhebbers van uitdagingen !

Belgische Trappisten®



Bonus Speciale Brouwerij : Als je een kolom in speciale brouwerijen vol hebt, kruis dan het groene rondje aan op het bonusparcours, helemaal onderaan.



Xavier komt aan bij de Brouwerij des Légendes (9). Hij omcirkelt de brouwerij. Hij vinkt het laagste vrije rondje af van het brouwerijparcours. Omdat Brouwerij des Légendes een speciale "Hartendief"-brouwerij is, vinkt hij ook het eerste vrije rondje af op het speciale brouwerijparcours.



Aangezien hij van elk type al minstens één bijzondere brouwerij heeft bezocht, vinkt hij het rondje met de laagste waarde aan op het speciale brouwerij-parcours.



Heel goed gedaan, Xavier ! Gezondheid !

Brussel en de Grote Markt

De Grote Markt is een specifiek punt.

Vanaf de Grote Markt, aangegeven met het stadhuis, kan je je verplaatsen naar een brouwerij in Brussel of naar een brouwerij vlakbij de hoofdstad (via een weg).

De afstandswaarde tussen de Grote Markt en de Brouwerij is 1. Hetzelfde geldt tussen de Brusselse brouwerijen.



* BIER PROEVEN EN KOPEN

Als je een brouwerij bezoekt, kun je :

- van een biertje genieten
- een fles kopen

Je kunt **per brouwerij** slechts één aankoop en één proeverij doen in één beurt. Voor elke proef- en koopactie ben je gedwongen om **de dobbelsteen met de laagste waarde te kiezen** uit de beschikbare dobbelstenen **op het moment dat je de reisdobbelstenen moet kiezen**. Je moet deze dobbelsteen vervolgens gebruiken voor je proef- of koopactie.

Een biertje proeven :

Je kunt deze actie alleen uitvoeren bij brouwerijen met het bier-icoontje. 

Gebruik de eerder gekozen dobbelsteen met de laagste waarde. Vink het eerste meest linkse vrije rondje aan op je proefparcours, de eerste regel van het Hopparcours.

Een fles kopen :

Je kunt deze actie alleen uitvoeren bij brouwerijen met het koop-icoontje. 

Gebruik de eerder gekozen dobbelsteen met de laagste waarde. Vink het eerste meest linkse vrije rondje aan op je koopparcours, de tweede regel van het Hopparcours.

Bierbonus : als je een kolom op het hopparcours hebt voltooid, kruis dan het groene rondje aan op het bonusparcours helemaal onderaan.



Simon is aan de beurt. Hij bezoekt de abdij van Notre-Dame d'Orval. Hij maakt van de gelegenheid gebruik om een Orval te proeven. Hij gebruikt de gekozen dobbelsteen met de laagste waarde. Hij vinkt daarom het eerste vrije rondje af op het proefparcours.

Voordat hij verder gaat, koopt hij een fles met een andere dobbelsteen met de laagste waarde die nog beschikbaar is. Op zijn koopparcours vinkt hij dan het eerste vrije rondje af. Hij maakt zijn kolom compleet en vinkt het bijbehorende groene rondje af.



Let op ! Je kan nooit minder dan twee dobbelstenen nemen. Dus als je deze straf krijgt en je gooit opnieuw, dan pak je sowieso 2 dobbelstenen.

Wees voorzichtig op de weg ! Als je veel bier wilt meenemen of, erger nog, drinkt zonder na te denken, loop je het risico onderweg tijd te verliezen !

Vanaf je 4e biertje beginnen de problemen ! Als je de rondjes 4 en 8 op het proefparcours afvinkt, mag je **één dobbelsteen minder** kiezen de **volgende keer** dat je reisdobbelstenen moet kiezen (echt alleen de volgende keer !).

Vanaf rondje 12 van het koop- en proefparcours geldt deze straf voor elke beurt.

3. DE DOELEN

Er zijn **3 soorten gemeenschappelijke doelen** en **2 soorten persoonlijke doelen**. Zodra een speler drie gemeenschappelijke doelen bereikt, zet elke speler die de Grote Markt bereikt de eindsprint in.

* GEMEENSCHAPPELIJKE DOELEN

1. **ZWART** : Reizen en brouwerijbezoek.
2. **GEEL** : Het doel heeft te maken met speciale brouwerijen
3. **ROOD** : Avontuur (proeven, kopen, speciale routes, enz.)

* PERSOONLIJKE DOELEN

→ Persoonlijke doelen worden geheimgehouden tot de laatste telling.

1. **ZILVER** : gemakkelijk doel
2. **GOUD** : moeilijk doel

Een doel volbrengen

Als je aan de beurt bent en aan de voorwaarden van een doelkaart hebt voldaan, kun je deze winnen, anders is de volgende speler aan de beurt.

Let op, je kan maar **één doelkaart per beurt winnen**.

Leg de kaart voor je neer en draai een nieuwe doelkaart om ter vervanging van de kaart die je net hebt gepakt. Kaarten die bovenop trekstapels worden gelegd, kunnen weer worden gepakt om een voltooid doel te vervangen. Aan het einde van het spel scoor je de punten van je behaalde doelen.

Een beurt overslaan :

Je kunt je beurt overslaan om één doel van elke kleur te vervangen door kaarten van de stapel..

Advies van de auteur : Je beurt overslaan kan handig zijn om een situatie te deblokken of als tactiek om je tegenstanders dwars te zitten.

Kaaskaarten

Gedurende het spel worden 6 kaaskaarten genummerd van 1 tot 6 op tafel gelegd. Elke kaas geeft je een voordeel (deze voordelen worden later beschreven). Tijdens je beurt kan je **één of meerdere kazen** kiezen.

Voor elk stuk kaas dat je hebt geproefd vink je het overeenkomstige cijfer af op je kaasparcours. Vervolgens kan je die kaas niet meer gebruiken.

In ruil daarvoor krijg je een boete. Voor elke gebruikte kaas kruis je het rondje met de hoogste waarde aan op je strafparcours.

Hoe meer je eet, hoe meer punten je verliest !

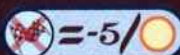
HET EINDE VAN HET SPEL

Wanneer ten minste één speler het 3^e gemeenschappelijke doel heeft volbracht, activeert elke speler die op de Grote Markt aankomt de eindsprint die het einde van het spel betekent.



Zodra je de Grote Markt van Brussel bereikt, omcirkel je de **20 punten** van de eerste trede van het podium. Het spel is nu afgelopen voor jou. Als een andere speler **tijdens dezelfde beurt** ook de Grote Markt betreedt (je moet tellen vanaf de beurt van de eerste speler in het spel), scoort deze speler ook de **20 punten**.

Als het pas **in de tweede ronde** lukt, omcirkel je de tweede trede van het podium en scoor je **10 punten**. Als je de Grote Markt bereikt in **de derde ronde**, omcirkel je de derde trede van het podium en scoor je **5 punten**.



Het spel eindigt aan het einde van deze derde ronde. Als je aan het einde van het spel de Grote Markt nog niet hebt bereikt, verlies je **5 punten per weg die je scheidt van Brussel**.

DE EINDTELLING

De spelers tellen hun punten op het eindscoreparcours.



Brouwerijen : je scoort de punten voor het eerste niet afgevinkte rondje. Je krijgt 5 punten extra als je meer dan 27 brouwerijen hebt bezocht.



Speciale brouwerijen : je scoort de punten voor alle eerste niet afgevinkte rondjes in de 4 rijen, evenals eventuele verdiende bonussen per kolom.



Doelen : je telt de punten van je doelkaarten op (inclusief de geheime doelstelling als deze is bereikt).



Kaas : je scoort de punten van het rondje met de hoogste waarde dat niet is afgevinkt.



Ecomalus : je scoort de punten van het rondje met de hoogste waarde dat niet is afgevinkt.



Hop : Je scoort de punten van elk eerste niet-afgevinkt rondje in de proef- en koopparcoursen, de eventuele verdiende bonussen per kolom mag je er ook bijtellen.



Podium : Je scoort de punten die overeenkomen met de trede van het podium van je aankomst in Brussel.

De winnaar is de speler die de meeste punten heeft gescoord.

Bij een gelijke stand wint de speler die de meeste brouwerijen heeft bezocht. Als het nog steeds gelijkspel is, delen de spelers de overwinning ! Bravo !

Advies van de auteur : gebruik het 'flesje van de eerste speler' voor de beurtellingen.

Game over ! Het is tijd om de punten te tellen !

Sophie maakte een leuk reisje door België en bezocht 20 **brouwerijen**. Ze scoort daarom 20 punten op haar brouwerijparcours, dat ze noteert op haar eindtotaal in de daarvoor bestemde ruimte.

Sommigen van deze 20 brouwerijen waren **speciale brouwerijen**. Sophie kan dus per regel de punten toevoegen. Omdat ze van elk type een speciale brouwerij bezocht, mag ze er 2 bonuspunten bij optellen. Ze noteert daarom 24 punten op haar eindtotaal.

Sophie heeft haar 3 **gemeenschappelijke doelstellingen** behaald, maar niet haar **persoonlijke doelstelling**, ze scoort 20 extra punten.

In haar avontuur viel ze voor 4 **stukjes kaas**. Dat levert dus -8 strafpunten op in de eindscore.

Sophie was eco-verantwoordelijk tijdens haar rondreis door België. Ze heeft maar één vakje aangekruist op haar Ecomalus-parcours. Ze scoort 0 punten.

Tijdens haar bezoek aan de brouwerijen heeft ze 2 bieren **geproefd** en **kocht** ze 1 fles. Ze heeft 1 kolom ingevuld, dus heeft ze het eerste rondje van het bonusparcours aangekruist. In totaal scoort ze 4 punten voor haar **hopparcours**.

Sophie is de eerste speelster die de **Grote Markt** betreedt. Ze kan 20 punten toevoegen aan haar totaalscore.

In totaal scoort ze 80 punten ! Niet slecht voor een eerste keer !

BESCHRIJVING VAN DE KAASKAARTEN



= dobbelsteen die al door een tegenstander is gebruikt;



= beschikbare dobbelsteen.



Je kunt de kleur van een beschikbare dobbelsteen veranderen in elke gewenste kleur. (zonder de waarde te wijzigen).



Je kan alle dobbelstenen met een X opnieuw gooien totdat er geen kruis meer zichtbaar is.



Je mag alle 12 dobbelstenen opnieuw gooien en er vervolgens drie uitkiezen.



Ruil een beschikbare dobbelsteen in voor een door een speler gebruikte dobbelsteen (ongeacht de kleur en ongeacht de waarde).



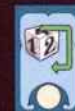
De waarde van één beschikbare dobbelsteen verdubbelen. De dobbelsteen telt nog steeds als een enkele dobbelsteen bij het pakken van beschikbare dobbelstenen. Je kunt de 2 waarden van deze verdubbelde dobbelsteen samen of apart gebruiken.



Gooi 3 beschikbare dobbelstenen opnieuw.



Je kan twee doelen realiseren tijdens dezelfde speelbeurt.



Je mag een beschikbare dobbelsteen omdraaien.



Je kunt één doel van elk type weggleggen en vervangen door de bovenste kaart van elk van de overeenkomstige stapels.



Neem de gebruikte dobbelsteen van een tegenstander en gooi hem opnieuw, hij is nu beschikbaar.



Je kan een eerder gebruikte kaas opnieuw gebruiken.



Leg je persoonlijke doelkaart weg en pak een nieuwe zoals aan het begin van het spel.



Je mag een dobbelsteen pakken die al door een speler is gebruikt alsof het je eigen dobbelsteen is (naast de dobbelstenen die je deze beurt kiest).



Je kunt een ander doel realiseren van een andere kleur dan gevraagd. Je kan bijvoorbeeld een geel doel behalen en zeggen dat het telt (tot het einde van het spel) als een rood (of zwart) doel.

BESCHRIJVING VAN DE DOELKAARTEN

* GEMEENSCHAPPELIJKE DOELEN

-  Bezoek de aangegeven brouwerijen
-  Bezoek het aantal brouwerijen dat is aangegeven
-  Bezoek net zoveel bijzondere brouwerijen als gevraagd.
-  Bezoek de aangegeven brouwerijen.
-  Bezoek het aantal speciale brouwerijen zoals aangegeven op de afbeeldingen.
-  Als je de weg tussen Chimay en Orval hebt genomen.
-  3 punten als je een zwart en een geel doel hebt behaald, maar nog geen rood doel.
-  Als je minstens 5 biertjes hebt geproefd.
-  Als je in een van de laatste 2 rondjes van het kaasparscours zit.

-  Als je 4 of meer punten hebt op het hop bonusparcours.
-  Als je minimaal 5 wegen met waarde 5 of meer hebt genomen.
-  Als je minstens 5 flessen hebt gekocht.
-  Als je 2 of meer punten hebt op het speciale brouwerijparcours.
-  Als je je op het groene gedeelte van het brouwerijparcours bevindt OF op het rode gedeelte van een van de hopparscours.

* PERSOONLIJKE DOELEN

-  Als je alle brouwerijen hebt bezocht waar je om hebt gevraagd.
-  Als je -8 of -12 op je Ecomalusparcours hebt gehaald.
-  Als je op de eerste trede van het podium staat.
-  Als je de hoogste of een gelijke score hebt behaald op je koopparcours.



Als je minstens 4 punten hebt gescoord op de twee bonusparcoursen.



Als je 2 of 0 Ecomalus-punten hebt.



Als je op het podium staat.



Als je van elke kleur een doel hebt bereikt.



Als je van elke kleur een doel hebt bereikt.



Als je de Brouwerij Belgium Peak Beer hebt bezocht.



Als je in Westvleteren bent geweest.



Als je - 8 scoort op je kaasparscours

VARIANTEN

Geblokkeerde kaas

Als je een kaas gebruikt, geeft je dit aan op je spelblad. Vervolgens draai je het genummerde fiche van de gebruikte kaas om naar de X-zijde. Als er al een ander kaasfiche op de X-zijde lag, draai je die om naar de genummerde zijde. Zolang een fiche een X-kant laat zien, kan de bijbehorende kaas niet worden gebruikt.

Gemengde doelstellingen

Schud de 3 soorten doelen door elkaar. Leg er 3, 4 of 5 open voor 2, 3 of 4 spelers. Leg de treks-tapel met de afbeeldingen naar boven (voorspelbaar doel). Spelers hoeven zich niet langer zorgen te maken over de categorieën van doelstellingen en hoeven er slechts 3 te voltooien (ongeacht de kleur). Ze hebben tijdens hun beurt toegang tot alle doelen die toegankelijk zijn en zodra een doel is bereikt, wordt het vervangen door het voorspelbare doel en wordt het doel dat nu wordt onthuld op de trekstapel het nieuwe voorspelbare doel.

Proosten

Als de ronde voorbij is en de startspeler is weer aan de beurt, zegt iedereen in welke brouwerij hij/zij is. Als er minstens twee spelers op dezelfde brouwerij staan, proosten ze en vinken ze een proefrondje af. Dit kan leiden tot mogelijke straffen voor dronkenschap bij de volgende speelbeurt.

Met mate!

The Belgian Beers Race is een ode aan de knowhow van de Belgische Brouwers, waar we trots op zijn en we moedigen op geen enkel moment onredelijke consumptie aan. Merk op dat je in deze hoppige race nooit achter het stuur kruipt! Het is duidelijk dat niemand onder invloed mag rijden. Alcoholmisbruik is gevaarlijk voor de gezondheid. Bier, zeker als het goed bier is, moet met wijsheid en met mate geproefd worden. Drink geen alcohol buiten de wettelijke minimumleeftijd voor alcoholconsumptie in jouw land. Het spel is gebaseerd op de echte brouwerijen, de routes die ze scheiden, hun geografische ligging... Er zijn echter enkele aanpassingen gedaan voor meer speelplezier.

TBBR DICE - ÉÉN SPELER

* DOEL VAN HET SPEL

In deze versie van het spel, voor één speler, speel je tegen een Automa (een niet-spelende tegenstander). De Automa scoort geen punten, maar kiest dobbelstenen, legt doelen weg en zet je onder druk om op tijd terug te keren naar de Grote Markt !

* DE VOORBEREIDING

Leg het spel klaar met de volgende wijzigingen :

- Trek 2 zwarte, gele en rode doelen en plaats ze voor je zodat je twee rijen hebt met zwarte, gele, rode kaarten.
- Leg het 'flesje van de eerste speler' naast de eerste rij met doelkaarten. Dit kaartje wordt gebruikt om te kiezen welk doel Thomas weglegt
- Schud de rest van de zwarte, gele en rode doelkaarten door elkaar en maak er een trekstapel van. Leg de stapel opzij met de afbeeldingen naar beneden, niet zichtbaar. Hiermee kun je de dobbelstenen van Thomas kiezen. Je moet hier drie doelstellingen van behalen.

* THOMAS IS AAN DE BEURT :

Tijdens zijn speelbeurt doet Thomas **4 dingen** :

1. Kaarten onthullen
2. Dobbelstenen kiezen of opnieuw gooien
3. Brouwerijen bezoeken en een doel voltooien
4. Het flesje van de eerste speler verplaatsen



Thomas zou bij voorkeur een gele 5 moeten nemen. Er is geen gele 5. We kijken naar de kleur van de volgende kaart. Er is geen rode 5. We kijken dus naar de ontbrekende kleur. Er is toevallig een zwarte 5. Thomas moet deze als eerste dobbelsteen nemen.

Voor zijn 2^e dobbelsteen moet Thomas een gele 2 nemen. Hij neemt degene die beschikbaar is. Voor zijn 3^e dobbelsteen moet Thomas een rode 4 nemen. Er zijn er geen. Er blijft een gele D4 en een zwarte D4 over. Aangezien de selectie van de dobbelstenen van Thomas van links naar rechts gebeurt gebruikt Thomas hier de rechtse kaart. Hij moet de ontbrekende kleur kiezen, dus de zwarte 4.

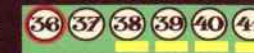
De Automa, die we Thomas zullen noemen, is altijd de eerste speler. Vervolgens speel je jouw beurt zoals in een gewoon spel.

3. Brouwerijen bezoeken en een doel voltooien.

Elke door Thomas gekozen kleur symboliseert een door hem bezochte brouwerij. Thomas start met het rondje 41 van het brouwerijparcours en gaat in aflopende volgorde omhoog. Vink vanaf rondje 41 net zoveel rondjes af als dobbelstenen van verschillende kleuren, die Thomas heeft gekozen.



Thomas had eerder al 2 brouwerijen bezocht (2 dobbelstenen). Deze beurt trekt hij 3 dobbelstenen van 2 verschillende kleuren. Onderstreep dan de rondjes 39 en 38.



Zodra Thomas een rondje met een gekleurd randje onderstreept (rood 36, geel 30 en zwart 24), draait hij de doelkaart van de overeenkomstige kleur om. Thomas ontleent je dus een doel ! Wacht niet te lang om je doelen te behalen !

4. Het flesje van de eerste speler verplaatsen.

Verplaats het flesje van de eerste speler naar de andere rij met doelkaarten. Als het kaartje op de eerste rij stond, plaats hem dan op de tweede en vice versa.



* TERUG NAAR BRUSSEL

Thomas wordt geacht in Brussel te zijn aangekomen als tijdens zijn beurt een van zijn bezochte brouwerijen die van jou kruist. Het einde van het spel wordt dan geactiveerd.

Aangezien je de tweede speler bent, heb je nog maar drie beurten om in Brussel aan te komen.

* EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt onmiddellijk als :

- Je vóór Thomas in Brussel aankomt en je je doelen hebt bereikt.
- Thomas eerder in Brussel is aangekomen dan jij en als het jou niet lukt om de 20, 10 of 5 punten te behalen bij aankomst in Brussel.

*GEWONNEN !

Om het spel te winnen, moet je een zwart doel, een geel doel, een rood doel en je persoonlijke doel bereiken. Daarnaast moet je ook aankomen op de Grote Markt van Brussel en eindigen op één van de podiumplaatsen. Als je de Grote Markt niet bereikt aan het einde van het spel, of als je een doel niet haalt, dan heb je verloren.

* DE LAATSTE PUNTENTELLING

In geval van een overwinning ga je over naar de laatste puntentelling. Wat is je score :

69 of minder	De barhanger	Je bent een liefhebber van een lekker pilsje op zondagmiddag in het café.
70-79	De toerist	Bij mooi weer kun je soms op een terrasje erg genieten van een speciaal biertje.
80-89	De kenner	Je hebt thuis een koelkast gereserveerd voor bier en je deelt je nieuwste ontdekkingen graag met vrienden.
90-99	De meesterbrouwer	Je volgde cursussen en je bouwde een nano-brouwerij in je garage.
100 ou plus	De zytholoog	Bier heeft geen geheimen voor jou. Je herkent alle soorten blindelings.