

TOURNÉE GÉNÉRALE®

Het meest verfrissende spel dat u ooit hebt geproefd !...

SPELREGELS

De Bierroute die u nu gaat volgen, namelijk de "Tour-née générale" langs de brouwerijen en de streken waar men het edele gerstenat maakt, houdt heel wat aange-name verrassingen in petto...

België is het Bierparadijs: geen enkel ander land heeft zoveel verschillende bieren. Een uitstap in de wereld van het bier is dan ook een boeiende ervaring. Staat u vertrekkenklaar? Hou u vast, want u gaat hier wat drin-ken!

**WINNAAR van het spel
is de speler die als eerste
de Aankomst bereikt en onderweg
werd opgenomen in alle vijf
de Broederschappen die het spel sponsoren**

Vóór het spel

Plaats de pakken JOKER-, BONUS- en diverse BROE-DERSCHAP-kaarten in de op het bord aangeduide vak-ken.

Om het spel te beginnen

Elke speler kiest een gekleurde pion en werpt de teer-ling. Wie de hoogste ogen gooit mag als eerste begin-nen. De eerste speler plaatst zich in het VERTREK-vakje, gooit de teerling en legt zoveel vakjes van de Bierroute af als hij ogen heeft gegooit.

In de meeste gevallen en op de meeste vakjes wordt u een vraag gesteld. De vragen staan op de vraag-en-antwoordkaarten. (De antwoorden staan op de keerzijde van de kaart).

Op elke kaart staan 5 verschillende vragen waarvan een logo telkens de aard aanduidt:



De tapkraan staat voor vragen over de brouw-technieken.



De hoorn van de oeros, waaruit onze voorou-ders dronken, staat voor geschiedkundige vra-gen.



Vragen met de kaart van België gaan over onze mooie landstreken.



Deze lekkere pint staat voor vragen over de verschillende biersoorten.



De brouwkuip staat voor vragen over merk-waardige feiten, anekdotes en gebruiken.

Indien de speler een antwoord niet kent, is het de beurt aan de volgende speler. Tenzij de vorige een Joker heeft, die hem het recht geeft te zegen:

- "mijn Joker antwoordt voor mij!"

Hij brengt zijn Joker dan weer in het spel, wat geldt voor het juiste antwoord op de vraag. Na elk juist ant-woord mag dezelfde speler opnieuw spelen.

Wanneer een speler een vraag juist beantwoordt, wordt hij in de overeenkomstige Broederschap opgenomen. Bijvoorbeeld: een speler geeft het juiste antwoord op een geschiedkundige vraag (aangeduid door de amfo-ra) en wordt opgenomen in de Historische Gilde van de Ridders van het Gerstenat.



Hij mag dan zijn lidkaart van het stapeltje op het bord nemen. Een speler mag echter geen twee lidkaarten van dezelfde Broederschap winnen.

Komt hij weer op een vakje van de Broederschap waarvan hij reeds lid is, dan kan hij door een goed antwoord opnieuw spelen en dus verder gaan.

Afhankelijk van het aantal gewonnen kaarten wordt een speler leerling, gezelschap enz., tot grootmeester indien hij de 5 kaarten van de verschillende Broedersschappen bezit.

Wanneer een vraag is gesteld, wordt de vraag-en-antwoordkaart terug onderaan de stapel gelegd.

- Een speler die op een BONUS-vakje komt, neemt een BONUS-kaart van de stapel en voert de instructies uit die erop staan vermeld.

Indien de BONUS-kaart hem opdracht geeft verschillende vakjes vooruit of achteruit te gaan, speelt hij verder vanop het vakje waar hij aldus is terecht gekomen.

- Een speler die op een JOKER-vakje komt, krijgt een JOKER-kaart, die hij zorgvuldig bijhoudt. Het is dan de beurt aan de volgende speler.

- Een speler die langs het AF-vakje komt, wacht daar tot het weer zijn beurt is om te spelen.

- Een speler die op een vakje met een fles geuze terecht komt, volgt de baan van de stop en speelt van daaruit verder.

- Voor de andere vakjes volgt men de aanduidingen die erin staan vermeld en wacht dan zijn volgende speelbeurt af.

Einde van het spel

Winnaar is wie de Bierroute met succes heeft afgelegd, dat wil zeggen wie zijn 5 Broederschap-kaarten heeft

gewonnen en als eerste aankomt bij de Opperpint, pardon: in het AANKOMST-vakje.

In afwachting daarvan, moet dit vakje gedurende heel het spel vrij blijven en worden de pionnen direct doorgeschoven van het vakje met de amfora naar het België-vakje.

Van zodra een speler zijn 5 kaarten heeft, dient hij dus te trachten zo vlug mogelijk het AANKOMST-vakje te bereiken door met de teerling het juiste aantal ogen te gooien.

Gooit hij meer ogen dan nodig, dan moet hij evenveel vakjes achteruit gaan en verder de spelregels volgen.

(Dan zult u merken hoe lastig het kan zijn op een vakje met een fles geuze terecht te komen en de baan van de stop te moeten volgen!...)

SUGGESTIES

- Men kan het spel inkorten door te stellen dat men slechts lid hoeft te zijn van 3 of van 4 Broedersschappen, in plaats van 5.

- Het zou jammer zijn indien men van de Bierroute niet zou profiteren om onderweg een of ander lekker bier te proeven...

Om de dorst te lessen zijn alle gelegenheden goed. Zo kan bijvoorbeeld de eerste die in een Broederschap wordt opgenomen, een tournée générale geven. Dat is toch wel het minste, vindt u niet?

Bovendien kunt u de spelregels hier en daar zeker nog wat verfijnen.

Goede reis, en moge de beste winnen!