

Voorbeelden van Opdrachtkaarten



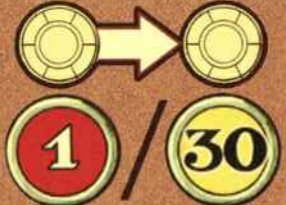
Bier kopen



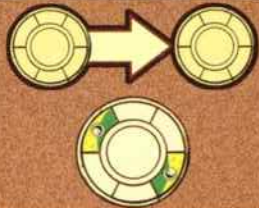
Bier proeven



Verplaatsing naar brouwerij 1 of 30



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



Een toast uitbrengen



Kamperen



Verplaatsing per fiets voor meer dan 4 TE



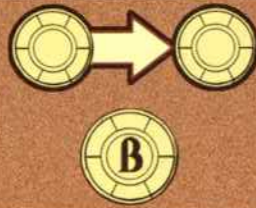
Loop vertraging op na een verplaatsing met het openbaar vervoer



Onmogelijk zich te verplaatsen na een liftpoging



Verplaatsing naar een Brusselse brouwerij



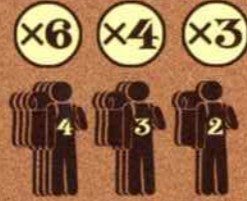
Minstens op niveau 3 van het Toostspoor staan



Minstens 5 gele Bierflesjes bezitten



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



Minstens 4 gele Bierblokjes in je rugzak dragen



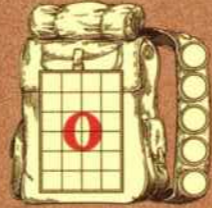
Met je Bierflesje op deze plaats van je Alcoholmeter staan



Minstens 4 trappisten brouwerijen bezocht hebben



Het spel eindigen met een lege rugzak



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



Als eerste aankomen op de Grote Markt van Brussel



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



COWMIC BOUTRIAUX

AMMO DASTARAC



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



- Spelregels -





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

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

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

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

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

SPELMATERIAAL



3 Spelregelboekjes



1 Spelbord



4 Spelersborden



3 Dobbelstenen



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



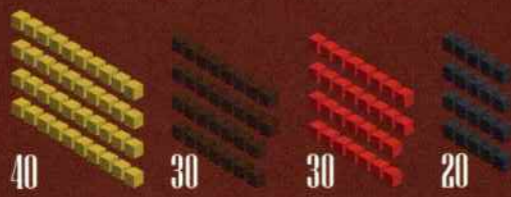
44 Bierviltjes



3 Flesfiches (2 kanten: vol/gebroken)



1 Brouwerijboekje



40 Bierblokjes (120)



20 Kroonkurkfiches



4 Kaasjes



1 Spelduuroverzicht



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



20 (eerste bezoeker) Bierflesjes (40)



72 Opdrachtkaarten (72)

32 van niveau 1 / 25 van niveau 2 / 15 van niveau 3



33 Bezoekfiches



5 Spelersblokjes



2 Schijfjes



1 Meeple / 1 Bierglas / 1 Bierflesje



We hebben 4 stukjes kaas toegevoegd. Eet ze alsjeblief niet op (alternatief ontwerp).

2

In het zeldzame geval dat spelmateriaal niet meer in voldoende hoeveelheid beschikbaar is, dan mag je dit vervangen door ander spelmateriaal.

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

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

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

3 brouwerijen voor sterke spelers



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

4 brouwerijen in de vier windstreken



5 Belgische brouwerijen waar Trappist® gebrouwen wordt

SPELVOORBEREIDING



1 Leg het spelbord in het midden van de tafel.

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

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

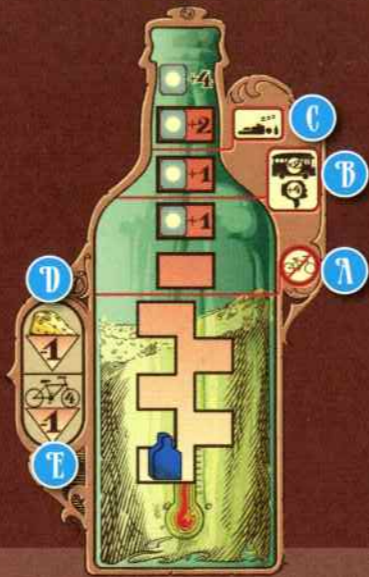
4 Schud de 3 stapels Opdrachtkaarten afzonderlijk en leg ze nabij het spelbord als drie gesloten trekstapels. Trek dan 4 Opdrachtkaarten van niveau 1 en leg ze open, rechts van de Bottelmachine. Trek vervolgens 3 Opdrachtkaarten van niveau 1 en leg ze open, links van de Bottelmachine. Leg nu de rest van de stapel Opdrachtkaarten van niveau 1 open, links van die 3 kaarten. De Opdrachtkaarten van niveau 2 komen aan het begin van de tweede dag in het spel.

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

3

ALCOHOLMETER

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



Unieke actie :

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

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

Tips om te onthouden welke acties je al hebt uitgevoerd :

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

Opmerking :

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



4 TOOSTEN (1TE) (VERPLICHT)



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

Met één speler toosten :

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

De 2 spelers voeren daarbij de volgende acties uit :

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



Met meerdere spelers toosten :

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

De speler die in de brouwerij aankomt :

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

De andere betrokken spelers :

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

Opmerkingen :

- Indien de speler die in de brouwerij aankomt niet genoeg Bierblokjes heeft om met alle betrokken spelers te toosten, dan vindt de **Toostactie** niet plaats.

- Indien een van de reeds aanwezige spelers geen Bierblokje in zijn rugzak heeft, dan toost de speler die in de brouwerij aankomt niet met deze speler maar wel met de anderen.

- Indien de speler die in de brouwerij aankomt zijn consumptielimiet bereikt (zie **Een biertje proeven - Alcoholmeter**) tijdens een **Toostactie**, kan hij maar zoveel biertjes drinken als de **Alcoholmeter** toestaat en gaat hij ook maar zoveel velden vooruit op het **Degustatiespoor** en op het **Toostspoor**. De speler die in de brouwerij aankomt, kan kiezen welke van de door de andere spelers aangeboden biertjes hij wil proeven. De andere spelers voeren integraal de actie uit en verwijderen dus elk 1 Bierblokje uit hun rugzak.

- Kaas kan je redden: als je tijdens de Toostactie op het punt staat in slaap te vallen (zie **Een biertje proeven - Alcoholmeter**), kan je een stukje kaas uit je rugzak opeten: je gaat niet vooruit op de **Alcoholmeter** en je zet je kaasje 1 veld achteruit op het **Kaasspoor**. Deze actie kost geen TE.



- Indien je Spelersblokje op het **Toostspoor** het laatste veld al bereikt heeft, leg er dan een Bezoekfiche naast. Elke bijkomende fiche die je hier legt, is 4 OP waard aan het einde van het spel.



Algemene opmerkingen :

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

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

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

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



5 KAMPEREN (1TE)

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

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

Dit verloopt telkens als volgt :



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

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

Opmerkingen :

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

DE OPDRACHTKAARTEN

Er zijn 3 types Opdrachtkaarten :

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



De Bottelmachine bestaat uit 8 kaarten :

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

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

Nieuwe Opdrachtkaarten trekken :

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

Opdrachtkaarten verwijderen :

Op het **Tijdspoor** liggen er Flesfiches.

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

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

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

EINDE VAN DE 1^E EN 2^E DAG

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

Startvolgorde voor de volgende dag :

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



Straftijd voor spelers die moeilijk wakker worden :

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

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

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

Aanpassen van de Alcoholmeter :

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

Dagelijkse puntentelling :

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



Groen krijgt 4 TE straf tijd.

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



DEGUSTATIESPOOR

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



BIERFLESJES EN BIERVILTJES

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

Opdrachtkaarten van niveau 2 toevoegen :

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



De Flesfiches en Eindfiche klaarleggen :

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



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

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

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

BEGIN VAN DE DAG

Alle Bierblokjes blijven in de rugzak van de spelers zitten.

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

De dobbelsteenfiches worden afgelegd.

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

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

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

EINDE VAN HET SPEL

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

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

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

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

Een speler die zich in de omgeving van Brussel bevindt, heeft 1 verplaatsing nodig om zich naar de Grote Markt te begeven en verliest dus ook 15 OP.

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

Opmerkingen :

- Indien een speler in slaap valt voordat hij op de Grote Markt van Brussel aankomt, kijk dan hoeveel verplaatsingen die speler nog nodig heeft om de Grote Markt te bereiken en tel daar nog één bij. Trek vervolgens 15 OP af voor elke verplaatsing.

- Indien een speler geen lift krijgt tijdens zijn laatste verplaatsing en onvoldoende TE heeft om een andere verplaatsing te proberen, verliest hij 15 OP per verplaatsing die hij nog nodig heeft om de Grote Markt te bereiken.

- Indien de speler het openbaar vervoer neemt, vertraging oploopt en onvoldoende TE heeft om de 2 TE straf tijd voor verplaatsing toe te passen, trek dan eerst de 2 TE straf tijd af. De speler verplaatst zich niet. Heeft hij niet genoeg TE om een andere verplaatsing te proberen, dan verliest hij 15 OP per verplaatsing die hij nodig heeft om de Grote Markt te bereiken.

Niet vergeten :

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

EINDTELLING

De eindtelling vindt plaats na verrekening van de strafpunten voor alle spelers die niet op tijd terug op de Grote Markt waren.

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

10	15	20	25	30	+1		
10	15	22	30	40	+3		



DEGUSTATIESPOOR

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



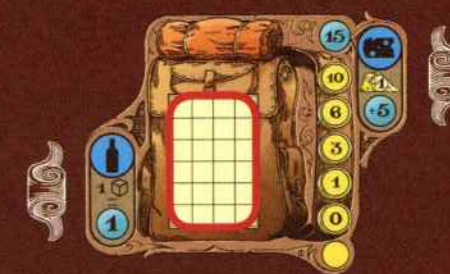
BIERFLESJES EN BIERVILTJES

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



BONUSSPOREN

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



RUGZAK

Je scoort 1 OP per Bierblokje in je rugzak.



KAASSPOOR

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



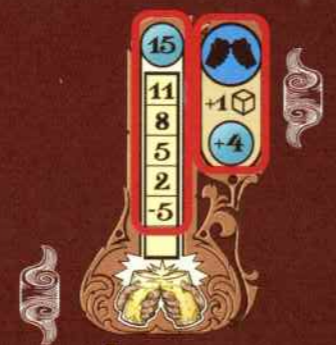
OPDRACHTKAARTEN

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



BEZOCHTE BROUWERIJEN

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



TOOSTSPOOR

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

Voorbeeld :

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



DE WINNAAR

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

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

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

SPELVARIANTEN

KORT SPEL

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

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

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

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

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

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

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

UITBREIDINGEN

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

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

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

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

3 Bier met liefde gebrouwen, drink je met verstand.

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