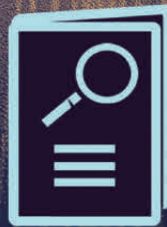


  
COWMIC  
BOUTRIAUX

  
AMMO  
DASTARAC



- Règles du jeu -





Bienvenue à *The Belgian Beers Race* ! Participez à une course déjantée de 3 jours à travers la Belgique et ses brasseries. Visitez-en un maximum, achetez leurs bières et dégustez-en (avec modération !) tout au long de la compétition. Optimisez vos trajets à travers le pays : faites de l'autostop, prenez les transports en commun ou enfourchez un vélo. Rencontrez d'autres joueurs et trinquez avec eux, mais surveillez votre consommation d'alcool : la gueule de bois vous guette.

Prêt à commencer ? Il est temps de choisir votre route et d'entamer votre course à la bière belge, mais n'oubliez pas : à la fin de celle-ci, soyez de retour sur la Grand-Place de Bruxelles pour faire la fête et déclarer le grand gagnant !

Le jeu se déroule en 3 journées (manches). Au début de chaque journée, vous disposez d'un nombre limité d'unités de temps (UT). Chaque action (*Se déplacer, Acheter, Déguster...*) peut vous rapporter des points de victoire (PV) mais requiert une ou plusieurs unités de temps.

À la fin de chaque journée, un décompte est effectué. Optimisez vos UT pour accomplir les actions les plus rentables et réaliser un maximum d'objectifs.

En fin de partie, soyez de retour sur la Grand-Place de Bruxelles pour le décompte final. Le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire remporte la partie.

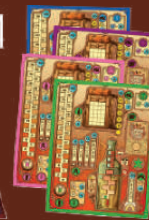
## MATERIEL



3 livrets de règles



1 plateau de jeu



4 plateaux Joueur



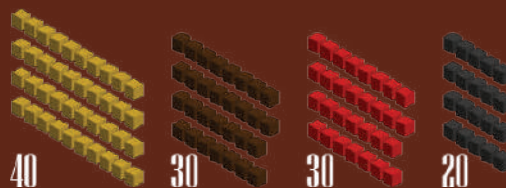
3 dés



4 jetons +1/+2 dés



1 livret des brasseries



40 30 30 20  
cubes Bière transportée (120)



44 jetons Sous-bock



3 jetons Bouteille remplie / cassée



20 jetons Capsule 50 PV



4 pions Fromage



1 carte Durée



1 jeton Fin de journée / Fin de partie



20 10 5 5  
bouteilles Premier visiteur (40)



72 cartes Objectif (72)  
32 niveau 1 / 25 niveau 2 / 15 niveau 3



35 jetons Brasserie visitée



5 cubes Joueur



2 disques



1 pion Joueur / 1 pion Verre / 1 pion Bouteille



Nous avons ajouté 4 morceaux de fromage, merci de ne pas les manger (design alternatif).

2

Dans le rare cas où le matériel ne serait pas disponible en quantité suffisante, remplacez-le par un substitut de votre choix.

Le plateau de jeu représente la carte de la Belgique, sur laquelle sont situés 40 brasseries ainsi que le réseau routier pour les atteindre. La partie du plateau qui se trouve en bas à gauche représente un agrandissement de la ville de Bruxelles et ses 6 brasseries sélectionnées pour le jeu.

Le coût temporel (exprimé en unités de temps = UT) spécifique à chaque type de déplacement est indiqué sur chacune des routes du plateau de jeu. Les brasseries sont de différentes couleurs en fonction de la bière proposée à la vente ou à la dégustation : jaune pour les blondes, brune pour les brunes/ambrées/fruitées, rouge pour les Trappistes® et noire pour les stouts.

Dans **The Belgian Beers Race (TBBR)**, certaines brasseries octroient un bonus. Elles correspondent :

aux 3 brasseries pour joueurs



aux 3 brasseries brassant les bières choisies par l'auteur : celle d'où il vient - la Goliath, celle où il vit - la Lanterne, et sa préférée - l'Orval

aux 4 points cardinaux de la carte



aux 5 Trappistes® belges

## MISE EN PLACE



**1** Installez le plateau de jeu au centre de la table.

Tirez des jetons Sous-bock et placez-les (sur la face tirée au sort) sur les numéros des brasseries correspondantes : à 2 joueurs → 5 jetons ; à 3 joueurs → 15 jetons ; à 4 joueurs → 25 jetons (certaines brasseries peuvent contenir plusieurs jetons Sous-bock).

**3** Placez une bouteille Premier visiteur de la couleur correspondante sur chacune des brasseries du plateau de jeu (sur les éventuels jetons Sous-bock).

Mélangez les 3 paquets de cartes Objectif séparément et placez ceux-ci à proximité de la zone de jeu pour former 3 pioches distinctes, face cachée. Révélez 4 cartes Objectif de niveau 1 et placez-les sur la partie droite de l'Embouteilleuse et 3 cartes Objectif de niveau 1, sur la partie gauche de l'Embouteilleuse. Placez le reste de la pioche Objectif de niveau 1 face visible à gauche de ces 3 dernières cartes. Les cartes Objectif de niveau 2 seront ajoutées au début de la deuxième journée.

**5** Piochez autant de cartes Objectif de niveau 3 que le nombre de joueurs et placez-les sur le plateau de jeu. Remettez les autres cartes Objectif de niveau 3 dans la boîte, celles-ci ne seront pas utilisées durant cette partie.

- 6 Placez le jeton Fin de journée (face lune) sur la case 24 de la **piste de Temps**.
- 7 Placez les jetons Bouteille remplie / cassée aux endroits prévus sur la **piste de Temps**, face Bouteille remplie.
- 8 Placez la carte Durée sur la face 24 / 32 / 24.
- 9 Placez les cubes Bière transportée, les 3 dés, les jetons « +1/+2 dés » et les jetons Capsules 50 PV près du plateau de jeu.
- 10 Déterminez le premier joueur. Celui-ci est la dernière personne à avoir dégusté une bière. En cas d'égalité, c'est la dernière personne à avoir dégusté un Orval qui débute la partie (ou déterminez le premier joueur de la manière que vous souhaitez).



## II Chaque joueur :

**A** reçoit un plateau Joueur, un pion Fromage et le matériel correspondant à la couleur choisie (bleu / mauve / rose / vert) : 35 jetons Brasserie visitée / 5 cubes Joueur / 1 pion Verre / 1 pion Bouteille / 1 pion Joueur / 2 disques ;

**B** met les 35 jetons Brasserie visitée à proximité de son plateau Joueur ;

### place sur son plateau Joueur :

**C** le pion Verre en bas de la **piste Bières dégustées** (sous la case 0) ;

**D** le pion Fromage en bas de la **piste Fromage** de son sac à dos ;

**E** un cube Joueur en bas de chaque **piste Bonus** [Joueur (meeple) / Auteur (cœur) / Points cardinaux (rose des vents) / Trappistes® (Trappistes®)] et en bas de la **piste Trinquet** (5 cubes Joueur au total) ;

**F** le pion Bouteille dans l'emplacement le plus bas (niveau 0) de son **Éthylomètre** ;

### place sur le plateau de jeu :

**G** un disque sur la première case de la **piste de Temps**, en commençant par le dernier joueur, puis dans le sens antihoraire (de telle sorte que le disque du premier joueur soit sur le dessus) ;

**H** un disque sur la case 0 de la **piste de Score** ;

**I** le pion Joueur sur la Grand-Place de Bruxelles.

Pour une installation alternative (courte ou extension(s)), voir fin de ce livret ou livret spécifique.

## DÉROULEMENT DU JEU

The Belgian Beers Race se joue en 3 journées :

- vendredi de 12h à 0h → 24 UT ;
- samedi de 8h à 0h → 32 UT ;
- dimanche de 8h à 20h → 24 UT.



1 UT (unité de temps) = ½ heure = 1 case sur la **piste de Temps**.



Chaque journée permet de réaliser des actions mais celles-ci prennent du temps (UT) et dépendent de l'emplacement du joueur.



Le premier joueur effectue une action et avance son disque sur la **piste de Temps** en fonction des UT requises pour son accomplissement.



*Bleu peut encore jouer pour minimum 5 UT avant de finir son tour.*

Le joueur suivant est celui dont le disque est situé en dernier sur la **piste de Temps**. Si plusieurs joueurs se trouvent sur la même case, celui du **dessus** est prioritaire. Celui-ci effectue une ou plusieurs actions, jusqu'à **dépasser** le disque du joueur le plus en avant sur la **piste de Temps** (d'une ou plusieurs cases, si son action nécessite plusieurs UT). Il est considéré comme étant le joueur actif dès qu'il commence à jouer, et son tour ne prend fin que lorsqu'il a terminé l'action l'ayant amené à dépasser le disque le plus en avant sur la **piste de Temps**.

Les tours s'enchaînent jusqu'à ce que tous les disques des joueurs soient empilés sur la **dernière** case de la **piste de Temps** de la journée en cours.



La première et la deuxième journée se terminent par un décompte journalier des points de victoire (PV) et par la mise en place de la journée suivante.

## ACTIONS POSSIBLES

### 1 SE DÉPLACER (XUT)

Vous pouvez uniquement vous déplacer entre 2 brasseries reliées entre elles par une route. Chaque déplacement requiert un temps spécifique (représenté sur les routes par des UT), ainsi que des contraintes et avantages. Vos déplacements dépendent également du niveau de votre **Éthylomètre** (voir *Déguster une bière*).



**Attention :** en fin de journée, il est impératif de pouvoir terminer votre déplacement. Si vous ne disposez pas d'assez d'UT pour l'exécuter, vous ne pouvez pas vous déplacer.

Le déplacement se déroule en plusieurs étapes : **A** Choisir son moyen de transport ;

**B** Arriver dans une brasserie.

#### A CHOISIR SON MOYEN DE TRANSPORT

Vous avez le choix entre 3 moyens de transport différents : l'autostop, les transports en commun et le vélo. Énoncez le moyen de transport choisi ainsi que la brasserie de destination, réalisez l'action associée et appliquez les effets.

#### LE VÉLO - LE PLUS SÛR

Posez votre pion Joueur sur la brasserie de destination et avancez votre disque sur la **piste de Temps** du nombre d'UT indiqué sur la route pour le déplacement à vélo.



#### Remarques :

- Par tranche de 4 UT consécutives dépensées à vélo (sans action autre que celle de Se déplacer), vous devez reculer votre pion Bouteille de 1 niveau sur l'Éthylomètre (vous ne pouvez jamais reculer sous le premier emplacement).  
- Dès que vous dépassez ce seuil sur votre Éthylomètre, vous ne pouvez plus vous déplacer à vélo (voir Déguster une bière - Éthylomètre).



#### LES TRANSPORTS EN COMMUN - LE COMPROMIS

Lancez un dé :



si face Autostop raté ou TBBR : avancez votre disque sur la **piste de Temps** du nombre d'UT indiqué sur la route pour le déplacement en transports en commun.



si face Bus en retard : les transports en commun que vous empruntez accusent un retard, vous devez ajouter 2 UT de pénalité à la valeur indiquée sur la route pour le déplacement en transports en commun.



*Pour se déplacer de la brasserie 6 à la brasserie 11, Rose peut utiliser : l'autostop pour 2 UT, les transports en commun pour 4 UT, le vélo pour 6 UT.*

Quel que soit le résultat du dé, posez votre pion Joueur sur la brasserie de destination.

**Remarques :**

- Si, en raison des 2 UT supplémentaires dues au retard, vous ne disposez pas assez d'UT pour terminer le déplacement en fin de journée, déplacez votre disque sur la dernière case de la piste de Temps et **ne déplacez pas votre pion Joueur**.
- Dès que vous dépassez ce seuil sur votre Éthylomètre, le nombre d'UT indiqué pour le déplacement en transports en commun est doublé (mais pas la pénalité de retard) (voir Déguster une bière - Éthylomètre).
- Si vous transportez de la bière dans votre sac à dos, vous pouvez en déguster une par tranche de 2 UT passées dans ce transport en commun (retard compris). Dans ce cas, défaissez un cube Bière transportée de votre sac à dos et effectuez l'action Déguster une bière (voir Déguster une bière).



**L'AUTOSTOP – LE PLUS HASARDEUX**

Lancez un dé :

**1** si face TBBR ou Bus en retard, vous êtes pris en autostop. Avancez votre disque sur la **piste de Temps** du nombre d'UT indiqué sur la route pour le déplacement en autostop, puis posez votre pion Joueur sur la brasserie de destination.



**1** si face Autostop raté, vous restez sur place et subissez du temps d'attente (pénalité) de 2 UT : avancez votre disque de 2 UT sur la **piste de Temps**. S'il vous reste des UT disponibles, vous pouvez à nouveau tenter l'autostop.



Si, lors de votre prochaine action, vous tentez à nouveau l'autostop vers la même brasserie de destination, vous pouvez lancer un **dé supplémentaire**. Une seule face TBBR ou Bus en retard suffit pour réussir. En cas de nouvel échec, vous pouvez persévérer et ajouter un dé supplémentaire lors de votre 3ème tentative, jusqu'à un maximum de 3 dés. Il n'y a pas de limite dans le nombre de tentatives, mais à chaque tentative ratée, vous subissez la pénalité de 2 UT de temps d'attente.

Si votre tour s'arrête entre 2 tentatives **pour le même déplacement en autostop**, prenez 1 jeton « +1 / +2 dés » pour vous rappeler que vous avez droit à 1 ou 2 dés supplémentaires au tour suivant.



Le jeton « +1/+2 dés » vous rappelle que vous pourrez lancer 1 ou 2 dés supplémentaires lors de votre prochaine tentative en autostop (pour le même déplacement en autostop).

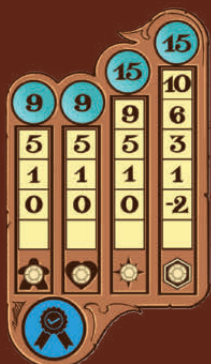
**Remarques :**

- Pour favoriser l'arrêt d'un véhicule, vous pouvez offrir à l'automobiliste quelques-unes des bières que vous transportez dans votre sac à dos. Au lieu de lancer le dé, défaissez 2 cubes Bière transportée par UT nécessaire au déplacement : la réussite est alors automatique. Il est envisageable d'essayer l'autostop avec un premier lancer de dé et de dépenser des bières pour la tentative suivante (en cas d'échec de la première tentative, la pénalité de 2 UT d'attente s'applique).
- En fin de journée, défaissez les éventuels jetons « +1 / +2 dés ».
- Dès que vous dépassez ce seuil sur votre Éthylomètre, votre temps d'attente est doublé (vous subissez donc une pénalité de 4 UT au lieu de 2 UT) mais pas le déplacement (voir Déguster une bière - Éthylomètre).
- Si, en fin de journée, vous ratez votre tentative de déplacement en autostop (Face dé Autostop raté) et ne pouvez pas appliquer les 2 UT de pénalité, avancez votre disque sur la dernière case de la **piste de Temps** mais ne déplacez pas votre pion Joueur. Votre journée est alors terminée.
- Si un 0 est indiqué pour un déplacement en Autostop, vous devez lancer le dé. Sur une face TBBR ou Bus en retard, vous vous déplacez pour 0 UT vers la brasserie de destination. Sur une face Autostop raté, vous restez sur place et vous avancez votre disque de 2 UT sur la piste de Temps. Vous ne pouvez pas défaisser de cubes Bière transportée pour éviter le lancer.



**B ARRIVER DANS UNE BRASSERIE**

Si la brasserie contient une bouteille Premier visiteur, prenez-la et conservez-la jusqu'à la fin de la partie.  
 Si la brasserie ne contient plus de bouteille Premier visiteur mais qu'elle contient encore un ou des jetons Sous-bock, prenez-en un et conservez-le jusqu'à la fin de la partie.  
 Si c'est la première fois que vous passez par cette brasserie, placez-y un de vos jetons Brasserie visitée.



Certaines brasseries procurent un bonus à leurs visiteurs : brasseries pour joueurs (meeple) – brasseries choisies par l'auteur (cœur) – points cardinaux (rose des vents) - Trappistes® belges (Trappistes®).



meeple



cœur



rose des vents



Trappistes®

Symboles des brasseries bonus

Dès que vous posez un jeton Brasserie visitée sur une de ces brasseries, vous profitez du bonus présent : avancez votre cube Joueur de 1 niveau sur la **piste Bonus** correspondante. Certaines brasseries sont des brasseries Trappistes® et ont un bonus supplémentaire : avancez alors votre cube Joueur de 1 niveau sur les 2 **pistes Bonus** correspondantes.

**Remarque :**

- Si vous repassez par une brasserie que vous avez déjà visitée et que celle-ci contient encore un jeton Sous-bock, prenez-le et conservez-le jusqu'à la fin de la partie. Vous ne pouvez plus y poser de jeton Brasserie visitée et les bonus ne sont plus applicables. Par conséquent, vous ne pouvez plus avancer sur les pistes Bonus correspondantes.



Tous les déplacements à Bruxelles valent 1 UT (stop, transports en commun, vélo).

**\* SE DÉPLACER À BRUXELLES**

Les brasseries situées à Bruxelles sont considérées comme reliées les unes aux autres. Chaque déplacement dans Bruxelles a une valeur de 1 UT, quel que soit le mode de transport utilisé.

Vous quittez Bruxelles de n'importe quel point de la capitale (Grand-Place ou l'une des 6 brasseries) vers une des brasseries directement reliées à Bruxelles, en appliquant le temps du transport reliant la capitale à votre brasserie de destination.

De même, vous entrez dans Bruxelles sur n'importe quel point de la capitale (Grand-Place ou l'une des 6 brasseries) depuis l'une des brasseries directement reliées à Bruxelles, en appliquant le temps du transport reliant la brasserie à Bruxelles.

**2 ACHETER (1 UT)**



Si la brasserie où vous vous trouvez présente le symbole **Acheter** vous pouvez acheter un pack de 3 bières. Pour effectuer un achat :

- ▶ avancez votre disque de 1 case sur la **piste de Temps** (1 UT) ;
- ▶ prenez 3 cubes Bière transportée du type de la brasserie et placez-les dans votre sac à dos. Si votre sac à dos est plein, vous ne pouvez plus acheter de bière. S'il vous reste moins de 3 emplacements libres dans votre sac à dos, complétez simplement les espaces vides ;
- ▶ si le symbole Fromage est présent sur la brasserie visitée, vous pouvez **en même temps** acheter un (et un seul) fromage : avancez votre pion Fromage de 1 niveau sur la **piste Fromage** (l'achat de fromage ne requiert pas d'UT supplémentaire) ;
- ▶ si votre pion fromage a déjà atteint le dernier niveau sur la **piste Fromage**, ajoutez un jeton Brasserie visitée à côté de celle-ci. Chaque jeton supplémentaire vous rapportera 5 PV en fin de partie ;
- ▶ si vous n'avez plus assez de place dans votre sac à dos pour acheter de la bière et qu'il est possible d'acheter du fromage, vous pouvez tout de même, pour 1 UT, avancer votre pion Fromage de 1 niveau sur la **piste Fromage**, sans acheter de bière.



Symbole Acheter de la bière



Symbole Acheter de la bière et du fromage

**3 DÉGUSTER UNE BIÈRE (1 UT)**



Si la brasserie où vous vous trouvez présente le symbole **Déguster**, vous pouvez déguster une bière proposée dans cette brasserie. **Pour Déguster une bière :**

- ▶ avancez votre disque de 1 case sur la **piste de Temps** (1 UT) ;
- ▶ avancez votre pion Verre de 1 niveau sur la **piste Bières dégustées** (notez que chaque niveau correspond à 2 PV) ;
- ▶ avancez votre pion Bouteille de 1 niveau sur l'**Éthylomètre**.

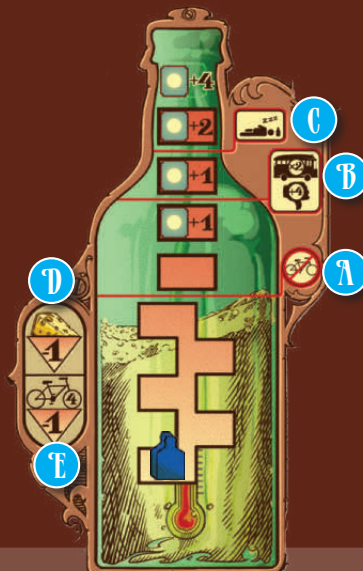


Symbole « Déguster une bière »



## ÉTHYLOMÈTRE

- A** Dès que vous dépassez ce seuil sur votre *Éthylomètre*, vous ne pouvez plus vous déplacer à vélo.
- B** Dès que vous dépassez ce seuil sur votre *Éthylomètre* :
  - **Transport en commun** : doublez votre temps de déplacement (la pénalité de retard éventuelle reste la même, soit 2 UT) ;
  - **Autostop** : doublez votre temps d'attente, soit 4 UT (le temps de déplacement en autostop reste le même).
- C** Dès que vous dépassez ce seuil sur votre *Éthylomètre*, vous **tombez endormi** et votre journée s'arrête immédiatement.
- D** Si vous possédez du fromage, vous pouvez en manger à tout moment. Pour chaque fromage mangé, reculez votre pion Fromage de 1 niveau sur la *piste Fromage* et reculez votre pion Bouteille de 1 niveau sur *Éthylomètre*. Cette action ne requiert pas d'UT.
- E** Par tranche de 4 UT **consécutives** dépensées à vélo (sans action autre que celle de *Se déplacer*), vous **devez** reculer votre pion Bouteille de 1 niveau sur l'*Éthylomètre* (vous ne pouvez jamais reculer sous le premier emplacement).



### Action unique :

Toutes les actions disponibles que vous effectuez dans une brasserie sont uniques : vous ne pouvez les effectuer qu'une seule fois entre deux déplacements. Si vous souhaitez refaire les actions disponibles dans cette brasserie, vous devez d'abord vous déplacer vers une autre brasserie, puis revenir à celle-ci.

Exception : lorsque vous commencez une nouvelle journée dans une brasserie, vous pouvez, si vous le souhaitez, y refaire les actions que vous aviez réalisées la veille lors de votre arrivée.

### Si vous craignez d'oublier les actions déjà effectuées dans la brasserie :

- Placez les cubes Bière transportée dans le haut de votre sac à dos afin de vous rappeler que vous avez déjà acheté de la bière dans cette brasserie ;
- Couchez votre pion Joueur afin de vous rappeler que vous avez déjà dégusté une bière dans cette brasserie ;
- Lorsque vous quittez la brasserie, n'oubliez pas de descendre les cubes Bière transportée dans votre sac à dos et de redresser votre pion Joueur.

### Remarque :

*Tomber endormi* signifie que vous placez votre disque sur la dernière case de la piste de Temps et que vous ne pouvez plus effectuer aucune action.

### Remarque :

Votre pion Verre ne peut jamais dépasser la dernière case (case 38) de la piste des Bières dégustées (pour un maximum de 40 PV - voir Décompte journalier).



## 4 TRINQUER (1 UT) (OBLIGATOIRE)



Directement après avoir effectué l'action *Se déplacer*, si la brasserie dans laquelle vous vous trouvez est occupée par au moins un autre joueur, vous **devez immédiatement Trinquier** avec lui/eux. Le choix de la bière offerte appartient à celui qui l'offre. Pour *Trinquier* avec un autre joueur, chaque joueur concerné doit avoir au moins un cube Bière transportée dans son sac à dos. Si ce n'est pas le cas, l'action *Trinquier* ne peut pas avoir lieu (cela n'empêche pas l'action *Se déplacer*).

### Trinquier avec un seul joueur :

Chaque joueur offre une bière de son sac à dos à l'autre joueur et déguste celle-ci immédiatement.

Les 2 joueurs effectuent donc les actions suivantes :

- A** défausser le cube Bière transportée correspondant à la bière qu'ils offrent à l'autre joueur ;
- B** avancer son disque de 1 case sur la *piste de Temps* (1 UT) ;
- C** avancer son pion Bouteille de 1 niveau sur l'*Éthylomètre* ;
- D** avancer son pion Verre de 1 niveau sur la *piste Bières dégustées* ;
- E** avancer son cube Joueur de 1 niveau sur la *piste Trinquier*.





### **Trinquer avec plus d'un joueur :**

Si deux joueurs ou plus sont déjà présents dans la brasserie où un joueur arrive, le joueur arrivant est **obligé** de **Trinquer** avec chacun d'eux. Ces actions **Trinquer** se font **simultanément**, cela ne prendra donc que 1 UT à chacun des joueurs concernés.

#### **Le joueur arrivant :**

- ☞ défausse les cubes Bière transportée correspondant aux bières qu'il offre aux autres joueurs ;
- ☞ avance son disque de 1 case sur la **piste de Temps** (1 UT) ;
- ☞ avance son pion Bouteille de X niveaux sur l'**Éthylomètre** (X étant le nombre d'autres joueurs avec qui il trinque) ;
- ☞ avance son pion Verre de X niveaux sur la **piste Bières dégustées** (X étant le nombre d'autres joueurs avec qui il trinque) ;
- ☞ avance son cube Joueur de X niveaux sur la **piste Trinquer** (X étant le nombre d'autres joueurs avec qui il trinque).

#### **Les autres joueurs concernés :**

- ☞ défaussent le cube Bière transportée correspondant à la bière qu'ils offrent au joueur arrivant ;
- ☞ avancent leur disque de 1 case sur la **piste de Temps** (1 UT) ;
- ☞ avancent leur pion Bouteille de 1 niveau sur l'**Éthylomètre** ;
- ☞ avancent leur pion Verre de 1 niveau sur la **piste Bières dégustées** ;
- ☞ avancent leur cube Joueur de 1 niveau sur la **piste Trinquer**.

#### **Remarques :**

- Si le joueur arrivant n'a pas assez de cubes Bière transportée dans son sac à dos pour **Trinquer** avec tous les joueurs concernés, l'action n'a pas lieu.

- Dans le cas où l'un des joueurs déjà présents n'a pas de cube Bière transportée dans son sac à dos, le joueur arrivant ne trinque qu'avec ceux pouvant effectuer l'action.

- Si le joueur arrivant parvient à sa limite de consommation (voir **Déguster une bière - Éthylomètre**) durant l'action **Trinquer**, il ne peut déguster que le nombre de bières l'amenant à ce niveau de l'**Éthylomètre** et avancer en conséquence sur la **piste Bières dégustées** et sur la **piste Trinquer**. Le joueur arrivant a le choix de la bière dégustée parmi celles proposées par les autres joueurs. Les autres joueurs effectuent intégralement l'action et défaussent donc chacun un cube Bière transportée de leur sac à dos.

- Le fromage salvateur : si **Trinquer** vous amène au point de tomber endormi (voir **Déguster une bière - Éthylomètre**), vous pouvez manger un morceau de fromage de votre sac à dos : vous n'avancez pas votre pion Bouteille sur l'**Éthylomètre** et vous reculez votre pion Fromage de 1 niveau sur la **piste Fromage**. Cette action ne requiert pas d'UT.

- Si votre cube Joueur a déjà atteint le dernier niveau sur la **piste Trinquer**, ajoutez un jeton Brasserie visitée à côté de celle-ci. Chaque jeton supplémentaire vous rapportera 4 PV en fin de partie.



#### **Remarques générales :**

Il n'est pas possible de **Trinquer** avec un autre joueur :

- ☞ ayant terminé sa journée (c'est-à-dire se trouvant sur la dernière case de la **piste de Temps**) ;
- ☞ se trouvant sur la Grand-Place de Bruxelles ;
- ☞ n'ayant pas de cube Bière transportée dans son sac à dos.

Si plusieurs joueurs se réveillent dans une même brasserie, ils ne réalisent plus l'action **Trinquer**. Seul le joueur actif peut réaliser un objectif suite à l'action **Trinquer**.

## **5 CAMPER (XUT)**

En fin de journée, quand vous le souhaitez, vous pouvez décider de passer en mode camping. Dans ce cas, vous ne pourrez plus effectuer aucune autre action (**Se déplacer, Acheter, Déguster une bière, Trinquer**), ni réaliser aucun objectif (excepté l'objectif **Camper**). Couchez votre pion Joueur afin de vous rappeler que vous êtes passé en mode Camping. Il vous est alors possible de convertir des bières de votre sac à dos en bières dégustées, et ce à raison de **1 UT pour chaque conversion**.

Pour chaque conversion :

- défaussez 1 cube Bière transportée de votre sac à dos ;
- avancez votre disque de 1 case sur la **piste de Temps** (1 UT) ;
- avancez votre pion Bouteille de 1 niveau sur l'**Éthylomètre** et votre pion Verre de 1 niveau sur la **piste Bières dégustées**.






Attention, quand un joueur passe en mode camping, il effectue le nombre de conversions qu'il désire, dans les limites du temps disponible. Il n'est pas obligé de convertir l'ensemble de ses unités de temps (UT) restantes, mais il termine sa journée (qu'il dépasse ou non le disque le plus avancé sur la **piste de Temps** pendant les conversions) et il place son disque sur la dernière case de la **piste de Temps** (même s'il n'a pas utilisé tout le temps disponible pour convertir ses bières).

**Remarques :**

- Il est impossible de passer en mode camping le dernier jour de course.
- Il n'est jamais permis de camper sur la Grand-Place de Bruxelles.
- Une fois le mode camping activé, vous n'êtes pas considéré comme étant présent dans cette brasserie. Cela signifie donc que si un joueur y arrive, vous ne pouvez pas Trinquier avec lui.



## LES CARTES OBJECTIF

Il existe 3 types de cartes Objectif :

-  Éclair : elles indiquent une action à réaliser par le joueur actif durant son tour pour pouvoir prendre la carte : **Se déplacer, Acheter, Déguster une bière...** Ces actions peuvent être spécifiques à un lieu, à un type de bière ou toute autre action ;
-  Etoile : elles indiquent des conditions à remplir pour pouvoir prendre la carte : avoir visité, avoir trinqué, posséder... ;
-  Drapeau : elles indiquent des conditions à avoir rempli en fin de partie.



**L'Embouteilleuse est constituée de 8 cartes :**

-  4 cartes sur la partie droite de l'Embouteilleuse, qui sont visibles et directement accessibles ;
-  4 cartes sur la partie gauche de l'Embouteilleuse (dont une au sommet de la pioche des cartes Objectif), qui sont visibles mais momentanément inaccessibles.

Le joueur qui, lors de son tour, remplit les conditions d'une carte Objectif accessible, la prend et la pose face cachée sur son plateau Joueur. Il est possible de réaliser jusqu'à 4 cartes Objectif durant un même tour.

**Remplacement des cartes Objectif :**

Dès que son tour est terminé, le joueur actif fait glisser les cartes Objectif visibles de la partie gauche de l'Embouteilleuse vers la partie droite pour remplacer les cartes Objectif réalisées lors de son tour. De nouvelles cartes Objectif sont placées de la pioche sur la partie gauche de l'Embouteilleuse. Il y a toujours 8 cartes Objectif visibles au début du tour d'un joueur (4 directement accessibles et 4 momentanément inaccessibles).

### Suppression des cartes Objectif :

Sur la **piste de Temps** se trouvent des jetons Bouteille remplie / cassée.

Quand un joueur **franchit** un de ces jetons (franchir le jeton signifie passer de l'UT 8 à l'UT 9 ; de l'UT 16 à l'UT 17 ou de l'UT 24 à l'UT 25), il peut choisir de le laisser sur la face Bouteille remplie ou de le retourner sur la face Bouteille cassée pour supprimer l'une des 4 cartes Objectif accessibles. Dès qu'un jeton est retourné sur sa face Bouteille cassée, celui-ci ne pourra plus être retourné sur sa face Bouteille remplie avant la fin de la journée en cours.

Dans tous les cas, la carte Objectif supprimée ne sera remplacée qu'à la fin du tour du joueur actif.

Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur qui franchit un de ces jetons peut choisir de supprimer l'une des 4 cartes Objectif accessibles (peu importe que le joueur précédent ait déjà retourné le jeton sur la face Bouteille cassée ou non).

## FIN DE LA 1<sup>E</sup> ET 2<sup>E</sup> JOURNÉE

À la fin de la première et de la deuxième journée, dès que tous les joueurs sont arrivés sur la dernière case de la **piste de Temps** de la journée en cours, organisez l'ordre de départ de la journée suivante, appliquez les éventuelles pénalités de réveil difficile, ajustez l'**Éthylomètre** et procédez au décompte journalier. Seuls la progression sur la **piste Bières dégustées**, les bouteilles Premier visiteur et les jetons Sous-bock rapportent des PV lors du décompte journalier.

### Ordre de départ de la journée suivante :

Déterminez l'ordre de départ de la journée suivante en prenant la pile de disques des joueurs située sur la dernière case de la **piste de Temps**, en la retournant et en la plaçant sur la première case de la **piste de Temps**, de manière à ce que le premier joueur arrivé en fin de journée (en bas de la pile) se retrouve en haut de la pile au début de la journée suivante.



### Application des pénalités de réveil difficile :

Le niveau de l'**Éthylomètre** en fin de journée détermine la pénalité de « réveil difficile » que vous aurez à subir pour entamer votre journée le lendemain. La pénalité à appliquer est indiquée sur la case qui se trouve juste **au-dessus** de votre pion Bouteille sur l'**Éthylomètre** :

- Niveau 8** Vous partez 4 UT plus tard que les autres joueurs : avancez votre disque de 4 cases sur la **piste de Temps** ;
- Niveau 7** Vous partez 2 UT plus tard que les autres joueurs : avancez votre disque de 2 cases sur la **piste de Temps** ;
- Niveau 5 et 6** Vous partez 1 UT plus tard que les autres joueurs : avancez votre disque de 1 case sur la **piste de Temps** ;
- Niveau 0 à 4** Pas de pénalité de réveil difficile.

En cas d'égalité au niveau des malus, l'ordre de la pile de départ est conservé.

### Ajustement de l'Éthylomètre :

Chaque joueur recule son pion Bouteille de 4 niveaux sur l'**Éthylomètre**. Il est impossible de passer sous le premier emplacement.

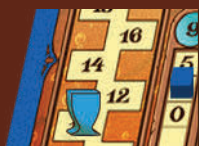


### Le décompte journalier :

Chaque joueur procède aux décomptes suivants et avance son disque sur la **piste de Score** en fonction des PV gagnés :



Vert subit une pénalité de réveil difficile de 4 UT. Il commence la journée suivante sur la quatrième case de l'échelle de temps.



### **PISTE BIÈRES DÉGUSTÉES**

Le nombre de PV gagnés est égal au nombre indiqué sur la case suivant le pion Verre sur la **piste Bières dégustées** ; ce qui correspond à 2 PV par bière dégustée depuis le début de la partie. Le pion Verre reste sur la même position après chaque décompte journalier ; ces bières dégustées compteront donc pour les décomptes suivants.



### **BOUTEILLES PREMIER VISITEUR ET JETONS SOUS-BOCK**

Le nombre de PV gagnés est égal au nombre de bouteilles Premier visiteur et jetons Sous-bock que le joueur possède (à raison de 1 PV par bouteille Premier visiteur et 1 PV par jeton Sous-bock). Les joueurs conservent leurs bouteilles Premier visiteur et jetons Sous-bock jusqu'à la fin de la partie ; ceux-ci compteront donc pour les décomptes suivants.

#### **Ajout des cartes Objectif de niveau 2 :**

À la fin de la première journée et avant de débiter la deuxième, mélangez toutes les cartes Objectif de niveau 1 restantes (à l'exception des 4 cartes accessibles) aux cartes Objectif de niveau 2 pour constituer la nouvelle pioche de cartes Objectif visibles mais inaccessibles (à l'extrême gauche de l'Embouteilleuse). Révélez ensuite 4 nouvelles cartes inaccessibles.




#### **Réinitialisation des jetons Bouteille remplie / cassée et jeton Fin de journée :**

Entre deux journées, retournez les jetons Bouteille cassée sur la face Bouteille remplie sur leurs emplacements de la *piste de Temps*.



Placez le jeton Fin de journée (face lune) / Fin de partie (face drapeau) en fonction de la fin de la nouvelle journée :

 Lors de la deuxième journée, placez le jeton Fin de journée (face lune) sur la case 32 de la *piste de Temps* ;

 Lors de la troisième journée, placez le jeton Fin de partie (face drapeau) sur la case 24 de la *piste de Temps*.

## DÉBUT DE JOURNÉE

Les cubes Bière transportée restent dans le sac à dos des joueurs.

Les joueurs conservent ce qu'ils ont déjà acquis (progression sur la *piste Bières dégustées*, bouteilles Premier visiteur et jetons Sous-bock, position sur les *pistes Bonus*, cubes Bière transportée, position sur la *piste Fromage*, cartes Objectif et position sur la piste *Trinquer*).

Les jetons « +1 / +2 dés » sont défaussés.

Chaque joueur repart de sa position actuelle (lieu d'arrivée de la veille).

Si vous vous réveillez dans une brasserie où se trouve un jeton Sous-bock, prenez-le et conservez-le jusqu'à la fin de la partie. Si plusieurs joueurs se réveillent dans la même brasserie, ceux-ci prennent un jeton Sous-bock disponible dans la brasserie et ce, dans l'ordre de départ de la nouvelle journée. Vous ne pouvez plus y poser de jeton Brasserie visitée et les éventuels bonus ne sont plus applicables.

Vous pouvez éventuellement y refaire les actions que vous aviez réalisées la veille lors de votre arrivée. Vous ne pouvez pas effectuer l'action *Trinquer* au début de la nouvelle journée puisque vous êtes déjà dans la brasserie.

## FIN DE PARTIE

À la fin de la dernière journée, dès que tous les joueurs sont arrivés sur la dernière case de la *piste de Temps*, vérifiez que tout le monde est de retour sur la Grand-Place de Bruxelles, appliquez les pénalités aux retardataires et passez au décompte final.

#### **Arriver sur la Grand-Place et appliquer les pénalités aux retardataires :**

Chaque joueur doit **impérativement** être de retour sur la Grand-Place de Bruxelles dans le temps imparti. Si ce n'est pas le cas, en commençant par le joueur étant arrivé le premier sur la dernière case de la *piste de Temps*, calculez le nombre de déplacements nécessaires pour que le joueur rentre sur la Grand-Place de Bruxelles et retirez-lui 15 PV par déplacement nécessaire.

Un joueur se trouvant à Bruxelles, mais pas sur la Grand-Place, sera à un déplacement nécessaire et perdra donc 15 PV.

Un joueur se situant en périphérie de Bruxelles sera à un déplacement nécessaire de la Grand-Place et perdra donc également 15 PV.

S'il se situe à 2 déplacements, il perdra 30 PV, et ainsi de suite. Il ne peut toutefois pas descendre en-dessous de 0.

Remarques :

- Si un joueur tombe endormi avant d'arriver sur la Grand-Place de Bruxelles, calculez le nombre de déplacements qui auraient été nécessaires à son retour et ajoutez 1 déplacement de pénalité. Retirez autant de fois 15 PV que le nombre de déplacements nécessaires.
- Si un joueur n'est pas pris en autostop lors de son dernier déplacement et qu'il ne dispose pas d'assez d'UT pour tenter un autre déplacement, il perdra 15 PV par déplacement nécessaire à son retour.
- Si les transports en commun accusent un retard et que le joueur ne dispose pas d'assez d'UT pour appliquer les 2 UT de retard en plus du temps de déplacement, appliquez d'abord les 2 UT de pénalité. Le joueur ne se déplace pas. S'il ne dispose pas d'assez d'UT pour tenter un autre déplacement, il perdra 15 PV par déplacement nécessaire à son retour.

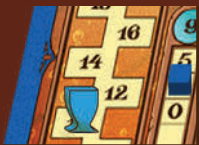
**Rappel :**

- ⊗ Il est impossible de passer en mode camping le dernier jour de course.
- ⊗ Il n'est jamais permis de faire du camping sur la Grand-Place de Bruxelles.

## LE DÉCOMPTE FINAL

Celui-ci a lieu après que les éventuelles pénalités ont été appliquées aux retardataires.

Chaque joueur procède aux décomptes suivants et avance son disque sur la **piste de Score** en fonction des PV gagnés :



**PISTE BIÈRES DÉGUSTÉES**

Le nombre de PV gagnés est égal au nombre indiqué sur la case suivant le pion Verre sur la **piste Bières dégustées** ; ce qui correspond à 2 PV par bière dégustée depuis le début de la partie.



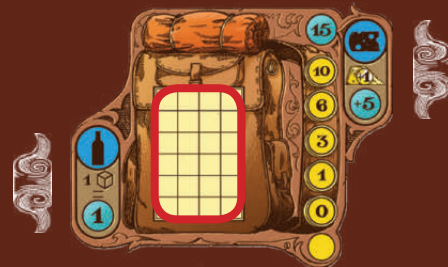
**BOUTEILLES PREMIER VISITEUR ET JETONS SOUS-BOCK**

Le nombre de PV gagnés est égal au nombre de bouteilles Premier visiteur et jetons Sous-bock que le joueur possède (à raison de 1 PV par bouteille Premier visiteur et 1 PV par jeton Sous-bock).



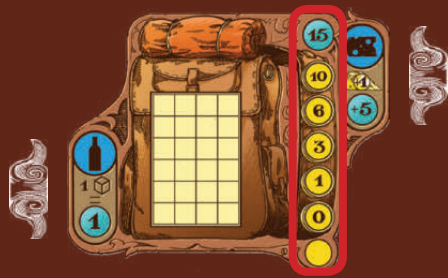
**PISTES BONUS**

Le nombre de PV gagnés est égal au nombre indiqué sur la case suivant les différents cubes Joueur des **pistes Bonus** (Joueur / Auteur / Points cardinaux / Trappistes®).



**SAC À DOS**

1 PV par cube Bière transportée présent dans le sac à dos.



### PISTE FROMAGE

Le nombre de PV gagnés est égal au nombre indiqué sur la case suivant le pion Fromage. Chaque jeton Brasserie visitée supplémentaire posé à côté de la *piste Fromage* vous rapporte 5 PV.

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

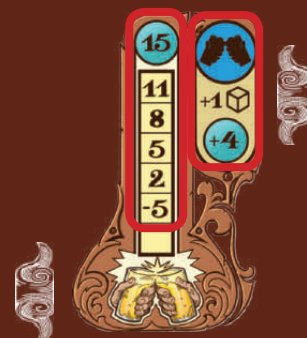
### BRASSERIES VISITÉES

Le joueur gagne des PV en fonction du nombre de brasseries visitées. Pour 10 / 15 / 20 / 25 / 30 brasseries visitées, il gagne respectivement 10 / 15 / 22 / 30 / 40 PV. Toute brasserie visitée en plus des 30 premières rapporte 3 PV chacune. Si le joueur a visité un nombre de brasseries situé entre 2 valeurs de la *piste de Score*, il gagne les PV du palier inférieur.



### CARTES OBJECTIFS

Le nombre de PV gagnés est égal au total des PV indiqués sur les cartes Objectif de niveau 1 et 2 réalisées, ainsi que les PV indiqués sur chaque carte Objectif de niveau 3 réalisée (chaque joueur remplissant les conditions d'une carte Objectif de niveau 3 marque les PV de celle-ci).



### PISTE TRINQUER

Le nombre de PV gagnés est égal au nombre indiqué sur la case suivant le cube Joueur de la *piste Trinquer*. Chaque jeton Brasserie visitée supplémentaire posé à côté de la *piste Trinquer* vous rapporte 4 PV.

#### Exemple :

- 1 Piste Bières dégustées : 26 PV
- 2 Bouteilles Premier visiteur et jetons Sous-bock : 16 PV
- 3 Pistes Bonus : 21 PV
- 4 Sac à dos : 6 PV pour les cubes Bière transportée
- 5 Piste Fromage : 6 PV
- 6 Brasseries visitées : Rose a visité 23 brasseries uniques et gagne donc 22 PV
- 7 Cartes Objectif de niveau 1 & 2 : X PV (voir cartes Objectif)
- 8 Cartes Objectif de niveau 3 : 10 PV
- 9 Piste Trinquer : 11 PV



## LE VAINQUEUR

Le vainqueur de la course est le joueur ayant le plus haut score en fin de partie.

En cas d'égalité, c'est l'ordre d'arrivée sur la Grand-Place de Bruxelles (sans pénalité de retard) qui départage l'égalité.


Si personne n'a rejoint la Grand-Place de Bruxelles, le joueur étant arrivé le premier sur la dernière case de la **piste de Temps** départage l'égalité.

## LES DIFFÉRENTS MODES DE JEU

### PARTIE COURTE

La mise en place pour la version courte est identique à 2 exceptions près :

 ne révéléz pas de carte Objectif de niveau 3 ;

 au lieu de placer son pion Joueur sur la Grand-Place de Bruxelles, chaque joueur choisit sa position de départ. Ce choix s'effectue dans l'ordre du tour en commençant par le premier joueur.

Toutes les brasseries sont éligibles comme point de départ, à l'exception des brasseries ayant un bonus et des brasseries déjà occupées par un autre joueur. Le joueur prend la bouteille Premier visiteur et place un de ses jetons Brasserie visitée sur la brasserie de départ.

Placez la carte Durée sur la face 24 / 24.

**La durée est réduite à 2 journées de 24 UT chacune. Il n'y aura donc qu'un seul décompte journalier (à la fin de la première journée).**


A la fin de la première journée, placez le jeton Fin de partie (face drapeau) sur la case 24 de la **piste de Temps**.


Ne mélangez pas les cartes Objectif de niveau 2 avec les cartes Objectif de niveau 1 en début de seconde journée. Celles-ci ne sont mises en jeu que si la pioche Objectif de niveau 1 est épuisée.


### LES EXTENSIONS


Les autres modules sont considérés comme des extensions. Vous retrouverez les mises en place et règles spécifiques soit dans les livrets spécifiques, soit sur les cartes accompagnant les extensions.

Les extensions sont toutes jouables entre elles, à l'exception du mode solo qui ne peut pas être combiné au mode Affrontement.

 À aucun moment vous ne prenez le volant d'un véhicule motorisé pendant cette course. Boire ou conduire, il faut choisir. Ne conduisez pas sous influence : vous mettez votre vie et celle des autres en danger.

 L'abus d'alcool est dangereux pour la santé. À consommer avec modération. Ne pas boire d'alcool avant 18 ans pour des raisons de santé. Respectez la législation en matière de consommation de bière en Belgique (ou ailleurs !). Cette législation est justifiée par des études scientifiques. Jeunes gens, vous aurez tout le reste de votre vie pour déguster les plaisirs houblonnés, et vous ne les apprécierez que mieux en étant en bonne santé à l'âge voulu.

 Une bière brassée avec savoir se déguste avec sagesse.

 Le jeu est basé sur la réalité afin de calquer au mieux la situation des brasseries (localisations, trajets, actions possibles). Cependant, quelques adaptations ont été effectuées afin d'augmenter le plaisir ludique.

Exemples de  
cartes Objectif



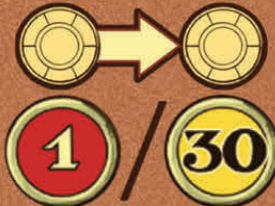
Acheter de la bière



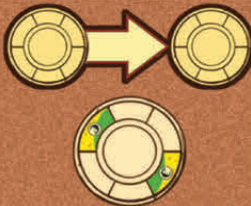
Déguster une bière



Se déplacer sur  
la brasserie 1 ou 30



Se déplacer sur une  
brasserie ayant le symbole  
Acheter du fromage



Trinquer



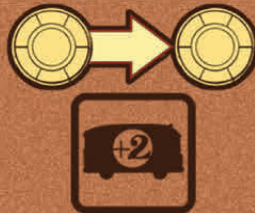
Camper



Se déplacer à vélo de  
plus de 4 UT



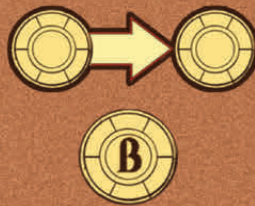
Subir la pénalité de retard  
lors d'un déplacement en  
transports en commun



Ne pas pouvoir se déplacer  
lors d'une tentative de  
déplacement en autopost



Se déplacer sur une  
brasserie bruxelloise



Avoir son cube au  
minimum au niveau 3  
de la piste Trinquer



Posséder (au minimum)  
5 Bouteilles jaunes



Posséder (au minimum)  
6/4/3 jetons Sous-bock  
à 4/3/2 joueurs



Posséder (au minimum)  
4 cubes Bière transportée  
jaunes dans son sac à dos



Avoir votre pion Bouteille  
dans cet emplacement  
de votre Éthylomètre



Avoir visité (au minimum)  
4 brasseries Trappistes



Avoir son sac à dos  
vide en fin de partie



Avoir, en fin de partie,  
un jeton Brasserie visitée  
sur les brasseries 15 et 17



Arriver le premier sur la  
Grand-Place de Bruxelles



Avoir visité le Nord  
de la Belgique :  
avoir un jeton Brasserie  
visitée sur les brasseries  
5 + 10 + 12 + 17 + 21



Auteur : Michaël Boutriaux (Cowmic)  
Illustrateur : Amaury Dastarac (Ammo)  
Graphisme : Joseph La Marca  
Développement : BYR Games  
Mode Solo : Anthony Toffolo, Mr Zombie  
Relecteurs : Carole Baquet, Valérie C., Sven De Rom,  
Etienne Espreman, Séverine Hemberg, Raf Labie,  
Charlotte VD, Stéphanie Bassiaux  
Traducteurs : Sarah Pierson, Patrick Boyen,  
Rosemary Cooreman, Bart Hillewaert, Antoine Prono

