



The image shows a highly detailed, steampunk-themed book cover. The background is a dark, textured brown with a repeating pattern of small, circular motifs. A large, ornate brass frame with decorative corner pieces and circular accents surrounds the central text. In the center, there is a brass brewing apparatus with a large pot, pipes, and two pressure gauges. Below the pot is a small, light blue die with brown pips. The title 'Dice Brewing' is written in a bold, sans-serif font on a brass plate, and 'Brewer's Almanac' is written in a cursive font below it.

Dice Brewing

Brewer's Almanac

Inleiding

Geacht Genootschap van de Dice Brewing Brouwerij. Met onbetwiste tevredenheid en vreugde verwelkomen wij u, jonge Leerling, in onze nederige brouwerij. Het is een eer voor ons dat u, uit alle werkaanbiedingen die u heeft ontvangen, u voor onze brouwerij in het bijzonder heeft gekozen. Wij zijn vol bewondering voor uw vorige prestaties en voor de manier waarop u de ontwikkeling en beoefening van de kunst van het brouwen benadert.

We moeten echter uw kwalificaties verifiëren in de praktijk. Om dit te doen, huurden we u in voor een proefperiode - die vandaag begint! Naast jezelf, gaan nog een paar andere opmerkelijke Leerlingen aan de slag in onze brouwerij. Je zult moeten concurreren met hen, aangezien er slechts één functie Meester-brouwer Dice Brewing Brouwerij is. Zoals je je waarschijnlijk kunt voorstellen, gaat het niet om een eenvoudige klus... Je moet jezelf bewijzen door het brouwen van verschillende stijlen van bier, het verkrijgen van specifieke mout en hop, evenals het verbeteren van de recepten met ingrediënten die je bier zal doen opvallen. Maar dat is niet alles... De Leerlingen zijn rechtstreeks met elkaar in concurrentie, waardoor ieders leven moeilijker wordt door het gebruik van enkele weinig geraffineerde methoden! Genoeg aan het woord! Het is tijd om te beginnen met uw training en te focussen op wat het belangrijkste is - het bier!

Maak kennis met Mr Hoppy, onze werknemer van de Training-afdeling die zal u leiden door onze ingewikkelde regelgeving samen met deze handleiding. Als u vragen heeft, aarzel dan niet ze hem te stellen. Wij wensen u veel succes en plezier in het brouwen van het bier!!



Inhoudsopgave

1. Doel van het Spel
2. Voorbereidingen
3. Korte samenvatting van het spel
4. Spelelementen
5. Gedetailleerde beschrijving van de fasen
 - 5.1. Dobbelstenen werpen en Plaatsen
 - 5.2. Aankoop
 - 5.3. Bier brouwen
 - 5.4. Opruimen van de werkplek
6. Einde van het spel

1. Doel van het spel

Aantal spelers: 2-4
Speelduur: 45-90 minuten

De spelers worden brouwers wiens doel het is om de grondstoffen te verzamelen die nodig zijn voor een groot aantal nieuwe bierecepten en vervolgens de beloningen te krijgen voor het brouwen ervan - **goud en meesterschapspunten**.

Om dit te realiseren, gebruikt elke speler zijn spelersbord en twee locatiekaarten (**markt en zwarte markt**) om hun grondstoffenvoorraad te ontwikkelen en bepaalde **fiches** in hun **magazijn** te verzamelen die de loop van het spel veranderen. De speler met de meeste **meesterschapspunten** op het einde, wint het spel.

14th, 1870, and first
A. D., 1873, for IM-

Burrs,

FOR CALCINING:

Soda
Borax
Ammonia
Soda
or Muriatic Acid

verified very fine.

of J. J. J. J. J.
City of J. J. J. J. J.
ement to his satisfaction,

on of the sum of - - - - -
= = = = = Dollars,
convey, and set over unto the
of the foregoing
by Letters Patent in said In-

erson co. Nov 27/74
one single dollar
place or places whatsoever. To
behoof of his legal repre-
from time to time be granted, or
enjoyed by me had this assignment

and seal, this 10th day

2. Voorbereidingen

- A. Grondstoffendobbelstenen en zaadfiches:** Plaats de grondstoffendobbelstenen per kleur (10, 11, 12, 13) en de zaadfiches (8) in het midden van de tafel in de centrale voorraad. Het aantal grondstoffendobbelstenen en zaadfiches is beperkt tot de inhoud van de doos.
- B. Blokkeerfiches:** Plaats de blokkeerfiches (7) in de centrale voorraad in het midden van de tafel, naast de grondstoffendobbelstenen en zaadfiches.
- C. Seizoen/Prioriteit-fiche:** Plaats deze fiche (4) naast de grondstoffendobbelstenen, zaadfiches en blokkeerfiches. Draai de Seizoen/Prioriteit-fiche naar de "Winter"-zijde.
- D. Receptkaarten:** leg de startreceptkaarten (1) op basis van de gekozen spelmodus:
- I. Standaard modus:** trek voor 2/3/4 spelers 3/3/4 startkaarten van de stapel. Deze kaarten zijn respectievelijk: Mass Lager, Cheap Lager, Experimental Lager (voor 2 of 3 spelers) of Mass Lager, Cheap Lager, Experimental Lager, Sladek Pilsner (voor 4 spelers). Alle startrecepten zijn gemarkeerd met een **groene achterzijde**. Plaats de startreceptkaarten open naast elkaar, in willekeurige volgorde, zodat iedereen ze kan zien. Schud de resterende kaarten en leg deze stapel gedekt naast de startreceptkaarten.
- II. Geavanceerde modus:** Schud alle receptkaarten en leg ze in een verdeckte trekstapel. Trek 3/3/4 startrecept kaarten voor respectievelijk 2/3/4 spelers. Leg de kaarten open naast elkaar, in willekeurige volgorde, naast de receptkaarten stapel, zodat iedereen ze kan zien.
- E. Markt en Zwarte Markt:** Plaats de Markt (3) en de Zwarte Markt (5) kaarten naast elkaar, onder de receptkaarten, en sorteer dan alle fiches (2), (6) en leg ze in stapels op elkaar op de kaarten op de velden met de bijbehorende afbeelding.
- F. Werkplekkaart:** Elke speler legt zijn werkplekkaart (15) op een makkelijk toegankelijke plaats op de tafel.



Vergeet niet dat je een heleboel belangrijke informatie hier op vindt die je kan helpen beslissingen te nemen. Daarom is het nuttig om de werkplekkaart af en toe eens te raadplegen.



- G. Magazijnkaarten:** Geef elke speler een magazijnkaart (16). De spelers leggen deze kaart voor zich neer zodat iedereen ze kan zien.
- H. Goud en meesterschapspunten:** Elke speler neemt een goudfiche (9) met waarde 2 en plaatst zijn groene meesterschapspuntenfiche (17) op het veld "0" van hun spelbord (14) (linkerbovenhoek van het spelersbord).
- I. Grondstoffenverdeling:** Elke speler krijgt één lichte mout-dobbelsteen (11), één donkere mout-dobbelsteen (12), één hop-dobbelsteen (10), één brouwervaring-dobbelsteen (13), en één zaadfiche (8). De zaadfiche wordt in het magazijn gelegd, terwijl de dobbelstenen naar de actieve zone van de speler gaan.

Hieronder geven we een voorbeeld van opstelling van de spelcomponenten. Als je deze niet handig vindt, plaats dan de componenten op de tafel, zodat ze voor alle spelers makkelijk bereikbaar zijn. Maar plaats alles zo, dat er niet per ongeluk bier op wordt gemorst!



- | | | |
|----------------------------------|------------------------|-----------------------|
| 1 30 x receptkaart | 7 4 x blokkeerfiche | 13 10 x brouwervaring |
| 2 15 x speciaal ingrediënt-fiche | 8 6 x zaadfiche | dobbelsteen |
| 3 1 x marktkaart | 9 12 x muntfiche | 14 4 x spelersbord |
| 4 1 x Seizoen/Prioriteit-fiche | 10 12 x hopdobbelsteen | 15 4 x werkplekkaart |
| 5 1 x zwarte markt kaart | 11 14 x lichte mout | 16 4 x opslagkaart |
| 6 18 x actiefiche | dobbelsteen | 17 4 x groene fiche |
| | 12 14 x donkere mout | Meesterschapspunten |
| | dobbelsteen | points indicator |

Spelgebied van de speler



Actieve zone

De actieve zone is een plek op tafel voor elke speler, waar de dobbelstenen worden geworpen. Daar houden de spelers ook de dobbelstenen bij, die zij besluiten te werpen bij het begin van de volgende ronde (dobbelstenen die nog in de actieve zone liggen, moeten aan het begin van de volgende ronde geworpen worden).

Magazijn

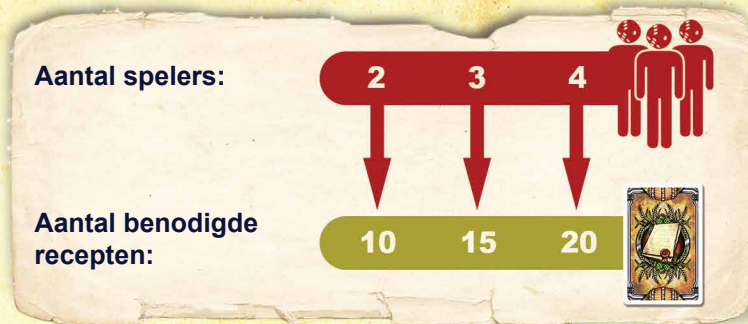
Het magazijn heeft twee doelen. Ten eerste is het de plaats waar een speler de dobbelstenen opslaat met resultaten die zij wensen te behouden (opgeslagen dobbelstenen zijn uitgesloten van het verplichte werpen aan het begin van de volgende ronde). Ten tweede kan je enkel brouwen met dobbelstenen die zijn opgeslagen. Dobbelstenen kunnen worden opgeslagen voor meerdere rondes - totdat een speler besluit om ze te gebruiken op hun spelersbord en / of om bier te brouwen.

Meer details over de actieve zone en opslagzone kan je later in de handleiding te vinden.

3. Korte samenvatting van het spel

De speler die de afgelopen week het meeste bier heeft gedronken, begint het spel. Als alternatief voor het bepalen van de startspeler, werpt elke speler een dobbelsteen. De speler met het hoogste resultaat krijgt de Seizoen/Prioriteit-fiche en begint het spel. De overige spelers volgen dan met de klok mee de tafel rond. Dit is de **spelersvolgorde**.

Elk spel blijft doorgaan tot de spelers, als groep, een aantal recepten hebben gebrouwen. Het aantal gebrouwen recepten nodig om het spel te beëindigen, is afhankelijk van het aantal spelers. Voor 2/3/4 spelers, is het respectievelijk **10/15/20 recepten**. Elk spel bestaat uit meerdere rondes die op hun beurt bestaan uit fasen:



Korte samenvatting van de fasen:

- 1. Dobbelstenen werpen en Plaatsen** – de spelers werpen hun dobbelstenen uit de actieve zone en schikken ze op hun spelersborden. Eerst werpen de spelers de dobbelstenen van hun actieve zone - dit bepaalt de grondstoffen die ze kunnen gebruiken in deze ronde. Vervolgens beslissen de spelers wat ze willen doen met deze grondstoffen. Zij beslissen (**in spelersvolgorde**) waar ze deze willen plaatsen op hun **spelersbord**, of ze ze willen overbrengen naar het **magazijn** of ze in de actieve zone willen laten om ze pas bij het begin van de volgende ronde te werpen. Nadat een speler aan de beurt was, is de volgende speler aan zijn linkerhand aan de beurt. Elke speler kan zo veel verplaatsingen doen als hij wil in deze fase; hij moet echter altijd wachten op zijn volgende beurt voor een volgende verplaatsing. Als de speler geen verplaatsingen meer wenst te maken, kan hij passen. Deze fase eindigt wanneer alle spelers hebben gepast.
- 2. Aankoop** – tijdens deze fase kan elke speler één fiche van de markt en één fiche van de zwarte markt kopen. Deze één of twee aankopen gebeuren in spelersvolgorde. Het einde van de Aankoopfase is het laatste moment waarop een speler kan beslissen welke dobbelstenen ze van de actieve zone verplaatsen naar het magazijn
- 3. Bier brouwen** – in spelersvolgorde kiezen de spelers het recept dat ze willen brouwen en plaatsen er alle benodigde grondstoffen op. Dan krijgen ze de bij deze receptkaart bijbehorende aangegeven bonussen en beloningen. Tijdens de Bier brouwen-fase, kunnen actiefiches alleen worden gebruikt aan het begin van de fase - voordat de speler met de Seizoen/Prioriteit-fiche het recept kiest dat hij wil brouwen.
- 4. Opruimen van de werkplek** – de spelers voeren de effecten door, verzamelen de dobbelstenen van hun spelersborden, en plaatsen ze in hun actieve zone of in de centrale voorraad - volgens het effect). De Seizoen/Prioriteit-fiche wordt vervolgens omgedraaid en gaat met de klok mee naar de volgende speler, waarna het spel verder gaat met de volgende ronde.

WAARSCHUWING:

Tijdens fase 1 wordt het overbrengen van dobbelstenen van de actieve pool naar het magazijn niet beschouwd als een beurt. Daarom kan een speler in één ronde een willekeurig aantal dobbelstenen verplaatsen.

Meer details over de fasen is verderop in de spelregels te vinden.

4. Onderdelen van het spel

50 x Grondstoffendobbelstenen

De grondstoffenvoorraad bestaat uit een totaal van **50 6-zijdige dobbelstenen** in 4 verschillende kleuren. Ze symboliseren de vereiste grondstoffen om bier te brouwen en receptkaarten te verwerven. De doos bevat: 14 zwarte dobbelstenen (donkere mout), 14 gele dobbelstenen (lichte mout), 12 groene dobbelstenen (hop) en 10 blauwe dobbelstenen (brouwervaring)



14 x donkere
mout



14 x lichte
mout



12 x hop



10 x brouw-
ervaring

6 x Zaadfiches

Een zaadfiche laat de speler toe een bijkomende **lichte mout- of hopdobbelsteen** te verkrijgen nadat ze gebruikt werden in het **Mouthuis** of de **Hopplantage** - beide bevinden zich op de **spelersborden**. Iedere speler krijgt een **zaadfiche** als de **Seizoen/Prioriteit-fiche** op de "Zomer"-zijde ligt.



1 x Seizoen/Prioriteit-fiche

De **seizoen-fiche** is ook een **prioriteit-fiche** - het bepaalt welke speler de eerste is om hun verplaatsingen te doen in een ronde. Als de fiche wordt omgedraaid naar "**Zomer**", krijgen alle brouwers een **zaadfiche**. Als de fiche wordt omgedraaid naar "**Winter**", krijgen de brouwers geen zaad-fiches van de voorraad.

De fiche wordt aan het einde van elke ronde doorgegeven aan de volgende speler [kloksgewijs]. De speler die de fiche ontvangt, draait ze vervolgens om - en verandert zo het seizoen.



Zomer



Winter

12 x Gouden munten

Dubbelzijdige **gouden munten** worden gebruikt om het inkomen weer te geven. Spelers verdienen ze voor het brouwen van speciale bieren of wisselen specifieke grondstoffen uit tegen goud met behulp van het spelersbord. De munten zijn dubbelzijdig (elke zijde heeft een verschillende waarde van 1 tot 6). De spelers wisselen ook hun munten uit tegen speciaal **ingrediënt-fiches op de markt** en voor **actiefiches op de zwarte markt**.



Voorzijde

Achterzijde



Voorzijde

Achterzijde



4 x Blokkeerfiches

Blokkeerfiches worden gebruikt om andere spelers automatisch te verhinderen om bepaalde acties **op hun spelbord** uit te voeren. De manier waarop deze fiches werken, wordt beschreven in de gedetailleerde beschrijving van de fasen.



15 x Speciaal ingrediënt-fiches

Brouwers kunnen speciale ingrediënten gebruiken om hun **bierrecepten** te verbeteren tijdens de **Bier brouwen-fase** en ontvangen extra beloningen voor hun werk. Spelers kopen de **Speciaal ingrediënt fiches** aan met goud tijdens de **Aankoop-fase**. De prijzen van de Speciale ingrediënten zijn te vinden op de marktkaart.

Tijdens een ronde, kan elke speler slechts één speciaal ingrediënt kopen van de marktkaart.

De voorraad fiches Speciaal ingrediënt omvat:



3 x fruits



3 x kruiden



3 x honing



3 x speciale
mout



3 x speciale
hop



Nadat een Speciaal ingrediënt-fiche werd gebruikt, wordt het teruggelegd op desbetreffende stapel, zodat deze opnieuw kan worden gekocht.

18 x Actiefiches

Deze fiches kunnen de grondstoffen van andere spelers beïnvloeden en geven elke brouwer de mogelijkheid om eerdere fouten te herstellen. Spelers kopen deze **actiefiches** tijdens de **Aankoopfase**. De prijzen van de specifieke actiefiches zijn te vinden op de **Zwarte markt-kaart**.

Gekochte of verkregen **actiefiches** worden op tafel geplaatst, zodat iedereen ze kan zien.

De afbeelding op de fiche moet zichtbaar zijn voor de andere spelers.



3 x een dobbelsteen terugnemen – De speler kan een geselecteerde dobbelsteen (van zichzelf of van een tegenstander) van het magazijn terugnemen en deze in de actieve zone plaatsen.



3 x blokkeer een gebouw – De speler plaatst de fiche op een geselecteerd gebouw op het spelersbord van zijn tegenstander (dit moet worden gedaan aan het begin van de fase). Tijdens deze ronde, kan de geblokkeerde speler geen acties van het geblokkeerde gebouw uitvoeren.



3 x blokkeer / bescherm een dobbelsteen – De speler plaatst de fiche onder een geselecteerde dobbelsteen (van zichzelf of van een tegenstander). Als je een dobbelsteen van een tegenstander blokkeert, kan hij deze niet gebruiken voor de rest van deze ronde. Als je je eigen dobbelsteen beschermt, kan niemand het resultaat ervan wijzigen of de dobbelsteen wegnemen uit je magazijn voor de rest van de ronde.



3 x blokkeer receptkaart – De speler kan het bier brouwen blokkeren door het plaatsen van de fiche op een gekozen receptkaart (dat moet gebeuren in het begin van de Bier brouwen-fase). In deze ronde kan niemand dit recept brouwen.



3 x verhoog resultaat worp – De speler kan de waarde van de geselecteerde dobbelsteen verhogen met 1 voor de rest van de ronde.



3 x extra worp – De speler kan elke geselecteerde dobbelsteen van zijn (of van zijn tegenstander), actieve zone, magazijn of spelersbord opnieuw werpen.

Nadat een actiefiche werd gebruikt, wordt deze uit het spel verwijderd - wat betekent dat deze niet meer kan worden gekocht of als beloning worden verkregen.



Vergeet niet: Actiefiches kunnen op elk moment gespeeld worden (tenzij de fichebeschrijving anders vermeldt). De Bier brouwen-fase is de enige uitzondering. Tijdens deze fase moeten alle fiches aan het begin van de fase worden gespeeld (zowel degene die de spelersresultaten verbeteren als degene die het spel bemoeilijken voor de tegenstander).

Variant voor Gevorderden: Gekochte of verworven fiches worden gedekt op de tafel gelegd, zodat de andere spelers ze niet kunnen zien.

4 x Magazijn-kaarten

Op deze kaart gaan de spelers hun grondstoffen opslaan die nodig zijn voor het brouwen van bier (grondstoffendobbelstenen en speciaal ingrediënt-fiches). Grondstoffen van deze kaart worden gebruikt om nieuwe recepten te verkrijgen of op de spelersborden. Denk eraan dat de grondstoffen in het magazijn gebruikt kunnen worden in de **fase Dobbelstenen werpen en Plaatsen**. Op deze manier kan de waarde van de geselecteerde dobbelstenen worden verhoogd of kunnen de dobbelstenen omgezet kan worden in andere ingrediënten, namelijk lichte of donkere mout



4 x Werkplaats-kaarten

Elke speler heeft zijn eigen werkplekkaart die een korte samenvatting van de spelfasen bevat en een beschrijving van de actiefiches.



4 x Houten groene fiches

Groene fiches worden gebruikt om de meesterschaps-punten aan te duiden, die de spelers hebben ontvangen. Elke speler heeft zijn eigen fiche op hun eigen spelbord.



30 x Receptkaarten

Alle spelers die bepaalde bieren willen brouwen, concurreren om **receptkaarten** te pakken te krijgen. Er zijn 8 bierstijlen beschikbaar in de receptkaarten op 3 verschillende niveaus (beginner, gemiddeld en gevorderd), en tevens 6 experimentele recepten die diverse soorten fruit, kruiden en andere ingrediënten beschikbaar op de markt combineren - een echte uitdaging voor een leergierige brouwer. Receptkaarten bestaan uit 3 zones: **Beloning**, **Basisrecept** en **Verbetering**:



1 Beloning

De speler krijgt een beloning voor het brouwen van een recept. Afhankelijk van het niveau van het recept is de beloning:



Gouden munten



Meesterschapspunten



Actiefiche



Actiefiche en Gouden munten



Bijkomende dobbelsteen



Bijkomende dobbelsteen en Gouden munten



2 Basisrecept

Geeft het aantal en de minimaal vereiste waarde van de dobbelstenen aan, die nodig zijn om een bepaald bier te brouwen. Om het bier hiernaast te brouwen, moet je beschikken over:

- 2 lichte mout dobbelstenen, één met minstens waarde 2, en één met minstens waarde 3,
- 2 donkere mout dobbelstenen, één met minstens waarde 3 en één met minstens waarde 5,
- 1 hop dobbelsteen met met minstens waarde 4.

3 Verbeterd recept

Spelers kunnen recepten verbeteren door additioneel **speciaal ingrediënt-fiches en brouwervaring-dobbelstenen** in te zetten om een bonus te verwerven (in dit geval door ofwel een blauwe dobbelsteen, ofwel speciale mout ofwel speciale hop in te zetten).



Beloning:



Bonus:



Bier brouwen voorbeeld:

In deze ronde heb ik de kans om het *Strong Roasted Stout* recept te brouwen. Ik heb alle benodigde ingrediënten in mijn magazijn: twee gele dobbelstenen met waarden 5 en 3 (het recept vereist 3 en 2), twee zwarte dobbelstenen met waarden 5 en 4 (het recept vereist 5 en 3) en een groene met waarde 4 - precies wat het recept vereist. Ik heb ook twee *speciaal ingrediënt-fiches*: **speciale hop** en **speciale mout**. Ik kan beide gebruiken om het basisrecept te verbeteren (maar niet tegelijkertijd - zie 3. Verbeterd recept). Daarom heb ik de andere spelers gemeld dat ik het *Strong Roasted Stout* recept ga brouwen. Ik verplaats de gebruikte grondstoffendobbelstenen van mijn magazijn naar de actieve zone (ik kan ze dan de volgende ronde weer werpen). Ik heb besloten het recept te verbeteren met *speciale mout* wat me bijkomend **5 goud** en **5 meesterschapspunten** oplevert.

4 x Spelersborden

Elke speler krijgt een spelersbord waar hij grondstoffen kan verwerven, ontwikkelen en beïnvloeden. Elk bord bestaat uit 4 gebouwen.

Mouthuis

Het Mouthuis bestaat uit 3 velden en is vanaf de eerste ronde beschikbaar voor de spelers.



Lichte Mout verkrijgen (gele dobbelsteen)

Om één gele dobbelsteen te krijgen, moet de speler een zaadfiche plaatsen op het veld met het zaad-symbool. Aan het einde van de ronde [fase Opruimen van de Werkplaats] kan hij een gele dobbelsteen uit de centrale voorraad nemen en in zijn actieve zone leggen (de zaadfiche terug op de stapel zaadfiches geplaatst). De speler kan ook onmiddellijk een gele dobbelsteen krijgen (in één beurt). Daartoe moet hij - na het plaatsen van de zaadfiche op het veld met het zaadsymbool - ook een blauwe brouwervaringdobbelssteen met minimumwaarde 3 op het blauwe dobbelsteensymbool plaatsen. Vervolgens kiest hij onmiddellijk een gele dobbelsteen uit de centrale voorraad. Deze dobbelsteen wordt dan geworpen en vervolgens met dat resultaat, naar keuze in de actieve zone of in het magazijn geplaatst.

Donkere mout verkrijgen (zwarte dobbelstenen)

Om één zwarte dobbelsteen te krijgen, moet de speler een gele dobbelsteen [lichte mout] te "roosteren" door deze in te wisselen een zwarte. De speler plaatst een gele dobbelsteen naar keuze op zijn bord. Zoals in het vorige voorbeeld, krijgt de speler aan het einde van de ronde een zwarte dobbelsteen en legt de gele lichte mout-dobbelsteen terug in de centrale voorraad. De speler kan de zwarte dobbelsteen sneller verkrijgen door - zoals in het vorige voorbeeld - een blauwe brouwervaring-dobbelsteen op zijn bord te plaatsen.

Lichte mout wordt donkere mout door deze te roosteren in een oven!

Het verhogen van de waarde van de gele en zwarte dobbelstenen

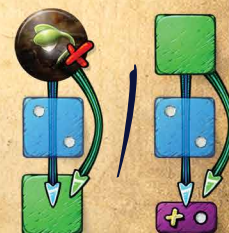
Om de waarde van één van zijn mout-dobbelstenen te verhogen met 1, neemt de speler zo'n dobbelsteen van de actieve zone of het magazijn en plaatst deze op zijn spelbord. Aan het einde van de ronde mag de speler deze dobbelsteen 1 waarde hoger draaien. Vergelijkbaar met het bovenstaande voorbeeld, kan speler de waarde van een mout-dobbelsteen onmiddellijk verhogen met een blauwe brouwervaring-dobbelsteen met minimumwaarde 2.

Hopplantage

De hopplantage bestaat uit 2 velden en is vanaf de eerste ronde beschikbaar voor de spelers.



De acties op de Hopplantage zijn analoog aan die op het Mouthuis. Spelers kunnen een zaadfiche inwisselen voor een groene dobbelsteen (= hop) of de waarde van een groene dobbelsteen verhogen met 1.



Ambachtenschool

De Ambachtenschool bestaat uit 3 velden en is vanaf de tweede ronde beschikbaar voor de spelers.



Spelers kunnen blauwe brouwervaring-dobbelstenen gebruiken om een aantal nuttige effecten in de Ambachtenschool te activeren:

1 Na het plaatsen van een blauwe dobbelsteen met minimumwaarde 2, kiest de speler een willekeurig aantal dobbelstenen uit zijn **magazijn** of **actieve zone** en werpt deze opnieuw (dat mogen dobbelstenen van verschillende kleuren zijn). Dobbelstenen uit het magazijn gaan na het werpen terug naar het magazijn - ongeacht het resultaat van de worp. Blauwe dobbelstenen die hiervoor werden gebruikt, keren aan het einde van de ronde terug naar de **actieve zone** van de speler.

2 Na het plaatsen van een blauwe dobbelsteen met minimumwaarde 3, kiest de speler één kleur uit (geel, zwart of groen) en werpt alle beschikbare dobbelstenen van de gekozen kleur die in de centrale voorraad in het midden van de tafel liggen. Na de worp, kiest hij één dobbelsteen (d.w.z. degene met de hoogste waarde) en ruilt deze tegen één van zijn eigen dobbelstenen van dezelfde kleur (van het magazijn of de actieve zone). De gebruikte blauwe dobbelsteen wordt aan het einde van de ronde teruggeplaatst in de actieve zone van de speler.

Waarschuwing: Je mag enkel een dobbelsteen van dezelfde kleur ruilen en één dobbelsteen per ronde!

3 Na het plaatsen van een blauwe dobbelsteen met minimumwaarde 5, ontvangt de speler een extra blauwe brouwervaring-dobbelsteen tijdens de fase Opruimen van de werkplek. De gebruikte blauwe dobbelsteen wordt aan het einde van de ronde teruggeplaatst in de actieve zone van de speler.

Zaadafdeling

De zaadafdeling bestaat uit 3 velden en is vanaf de derde ronde beschikbaar voor de spelers.



De spelers kunnen de zaadafdeling benutten om een geselecteerde dobbelsteen in te wisselen:



De spelers kunnen elk van deze effecten versnellen met blauwe brouwervaring-dobbelstenen.

Waarschuwing: Alle dobbelstenen geplaatst in de zaadafdeling (behalve blauwe dobbelstenen gebruikt om de effecten te versnellen) keren aan het einde van de ronde terug naar de centrale voorraad (en dus NIET naar de actieve zone van de speler), zodat ze beschikbaar zijn voor alle spelers.

Andere regels m.b.t. het spelersbord:

1. Na gebruik gaan blauwe dobbelstenen terug naar de speler's actieve zone (met uitzondering van het veld waar je een blauwe dobbelsteen kan inruilen tegen en tegen 4
2. Het hangslot in het midden van het bord geeft aan vanaf welke ronde dit gebouw beschikbaar is. Vanaf de 3de ronde zijn alle gebouwen beschikbaar
3. Indien er een **X** symbool naast een dobbelsteen of fiche staat, moet deze dobbelsteen of fiche teruggeplaatst worden in de centrale voorraad in het midden van de tafel (de speler verliest deze ingrediënten).

Vergeet niet dat je elke beurt het effect kan versnellen tijdens de Dobbelstenen werpen en Plaatsen-fase. Indien je bijvoorbeeld een zaadfiche plaatst op het eerste veld van het Mouthuis en een lichte mout-dobbelsteen op het tweede veld van het Mouthuis, kan je de volgende beurt een blauwe brouwervaring-dobbelsteen gebruiken om onmiddellijk lichte mout te krijgen (plaatsing op het eerste veld) of donkere mout (plaatsing op het tweede veld).



2 Objectkaarten: Markt en Zwarte Markt

De doos bevat twee kaarten: de Markt en de Zwarte Markt. Hier kunnen spelers aankopen doen

Markt



De markt is vanaf de tweede ronde beschikbaar voor de spelers.



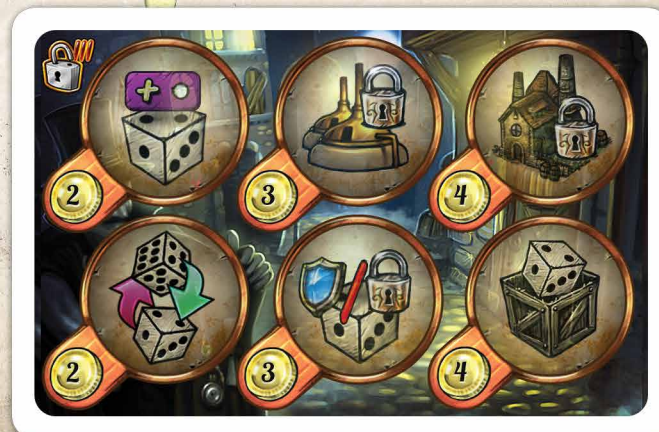
Spelers kunnen Speciaal ingrediënt-fiches kopen op de markt. Tijdens de Aankoopfase van een ronde, kan elke speler één **Speciaal ingrediënt-fiche** kopen. Om de fiche te kopen, moet de speler het bedrag vermeld op de marktkaart naast het ingrediënt in goud betalen. De spelers kunnen de aanschafprijs van hun Speciaal ingrediënt-fiche verlagen door een blauwe vaardigheden-dobbelsteen van de juiste minimumwaarde te gebruiken. De dobbelsteen wordt hiertoe **op de marktkaart** geplaatst.

- **Specerijen** en **mout** kosten 1 goud minder door een blauwe dobbelsteen met minimumwaarde 4.
- **Honing** en **hop** kosten 1 goud minder door een blauwe dobbelsteen met minimumwaarde 5 of 2 goud minder door een blauwe dobbelsteen met waarde 6

Elke speler kan slechts één blauwe dobbelsteen plaatsen om de prijs van hun aankoop te verlagen en de korting geldt alleen voor de speler die de dobbelsteen heeft geplaatst. Elke speler moet een eigen blauwe dobbelsteen gebruiken om de aanschafkosten te kunnen verlagen.

Na betaling neemt de speler de fiche die hij heeft gekocht. Nadat de fiche werd gebruikt tijdens het brouwen, wordt deze teruggeplaatst op de respectievelijke stapel op de marktkaart en is weer beschikbaar voor alle spelers.

Zwarte Markt



De Zwarte Markt is vanaf de derde ronde beschikbaar voor de spelers.



Tijdens de Aankoopfase kunnen spelers, naast het kopen van één **Speciaal ingrediënt-fiche**, ook één **actiefiche** aanschaffen. De speler betaalt hiertoe de hoeveelheid goud vermeld op de Zwarte Markt-kaart naast de geselecteerde actiefiche.

Gebruikte actiefiches worden terug in de doos gelegd en dus uit het spel verwijderd.

5. Gedetailleerde beschrijving van de fasen

5.1. Dobbelsenen uit de actieve zone werpen en plaatse

Dobbelsenen werpen

Tijdens het eerste deel van de eerste fase van elke ronde, werpen de spelers in de eerder vastgestelde spelersvolgorde de dobbelsenen uit hun actieve zone

Vergeet niet dat de dobbelsenen in het magazijn in dit stadium van het spel NIET worden geworpen.



Dobbelsenen worden niet opnieuw geworpen tot aan het begin van de volgende ronde, en dus moet je nadenken over wat te doen met de geworpen resultaten. Dat zal gebeuren in de tweede helft van deze fase - dobbelsenen plaatsen.

Zodra de dobbelsenen zijn geworpen, kan iedereen beslissen welke dobbelsenen in de actieve zone blijven (omdat de resultaten niet bevredigend zijn) en welke dobbelsenen verplaatst worden naar het magazijn met behoud van hun waarde totdat ze gebruikt worden voor het **brouwen** of op het **spelersbord** ingezet worden. De dobbelsenen in het magazijn worden aan het begin van de volgende ronde niet geworpen, terwijl de dobbelsenen in de actieve zone wel geworpen moeten worden

Vergeet niet dat de dobbelsenen die werden verplaatst naar het magazijn niet opnieuw naar de actieve zone van een speler kunnen worden verplaatst (tenzij door een actie-fiche te gebruiken die je toelaat dobbelsenen uit het magazijn te nemen), maar ze kunnen wel gebruikt worden voor acties op het spelersbord.

Dobbelsenen plaatsen

Na het werpen van de grondstoffendobbelstenen uit de **actieve zone**, kunnen de spelers de dobbelsenen gebruiken van zowel de actieve zone als het **magazijn** om bepaalde effecten op het **spelersbord** te activeren. De spelers plaatsen de dobbelsenen op hun bord, te beginnen met de speler die in deze ronde de **Seizoen/Prioriteit-fiche** heeft. Elke actie uitgevoerd op het spelersbord wordt beschouwd als een **beurt**. De spelers voeren hun acties één voor één uit in spelersvolgorde.

Tijdens zijn **beurt** kan de speler:

- één of twee dobbelsenen in kleuren naar keuze plaatsen
- twee zaadfiches plaatsen
- één zaadfiche of één zaadfiche én één dobbelsteen van een kleur naar keuze plaatsen

Nadat de speler zijn beurt beëindigd heeft, gaat de speler links van hem verder met zijn beurt. Elke speler kan zo veel beurten hebben in een ronde als ze willen, maar na elke beurt moeten ze wachten tot de andere spelers hun beurt hebben genomen (of gepast hebben).

Geplaatste dobbelsenen en zaadfiches worden op het spelersbord bewaard tot het einde van de ronde, tenzij de speler gebruik maakt van brouwervaring-dobbelstenen om een bepaald effect te versnellen. Als de speler een extra dobbelsteen krijgt tijdens deze fase, werpt hij deze het meteen en plaatst hem in zijn actieve zone of in het magazijn (met behoud van het resultaat van de worp). Deze dobbelsteen kan gebruikt worden als elke andere dobbelsteen in deze ronde.

Voorbeeld: Ik wil de waarde van een mout-dobbelsteen verhogen van 3 naar 4. Om dit voor elkaar te krijgen, plaats ik deze dobbelsteen op het derde veld van het Mouthuis. Tegelijkertijd merk ik op dat er een recept-kaart op de tafel ligt, die me in staat stelt om in deze ronde te brouwen, maar enkel indien ik een gele dobbelsteen met waarde 4 te pakken krijg. Ik wil niet wachten tot het einde van de ronde, zodat niemand anders dit recept zou kunnen nemen, dus ik besluit om een blauwe dobbelsteen te plaatsen op dit veld (ik heb toevallig een blauwe dobbelsteen met waarde 3 en dat is genoeg), draai de gele dobbelsteen meteen naar waarde 4 en plaats hem in het magazijn! Op deze manier heb ik mijn beurt uitgevoerd, door het plaatsen van twee dobbelsenen van een kleur naar keuze. Nu is de speler links van aan de beurt.

Tijdens het plaatsen van dobbelsenen, kan de speler alle dobbelsenen uit zijn actieve zone en magazijn gebruiken, ofwel een deel ervan ofwel helemaal geen. Elke speler beslist hoeveel beurten ze willen nemen tijdens deze fase.

“Passen”:

Als je besluit dat je klaar bent met het plaatsen van je grondstoffendobbelstenen en zaadfiches op het bord, kan je passen. Voordat er over wordt gegaan naar de volgende fase, moet je wachten tot alle andere spelers hebben gepast!

Vergeet niet dat passen niks of niemand blokkeert!

Velden blokkeren (blokkeerfiche)

Specifieke velden op de spelersborden kunnen gebruikt worden door respectievelijk 1/2/3 spelers in een spel voor 2/3/4 spelers [dus door alle spelers min 1]. Dit betekent dat in spel voor 3 spelers, slechts 2 spelers zaadfiches op hetzelfde veld in het Mouthuis kunnen plaatsen om een lichte mout dobbelsteen te ontvangen in de volgende ronde. Bijvoorbeeld, wanneer 2 spelers hetzelfde veld bezetten op hun spelersborden, moet de derde speler de blokkeerfiche op dit veld van zijn eigen spelbord plaatsen. Deze speler kan het geblokkeerde veld tijdens deze ronde niet gebruiken. De regel geldt voor alle gebouwen op de spelersborden (Mouthuis, Hopplantage, Ambachtenschool en de Zaadafdeling).

Vergeet niet dat de blokkeerfiches slechts één veld blokkeren en je nog steeds gebruik kunt maken van de andere velden op dit gebouw, bijvoorbeeld de waarde van een dobbelsteen verhogen met 1.



Voorbeeld van een dobbelstenenworp en het plaatsen van dobbelstenen:



Voor de worp:



Na de worp:



In de vorige ronde liet ik 3 dobbelstenen die ik niet wilde overdragen naar het magazijn, in mijn actieve zone liggen (vooral als gevolg van hun lage waarde). Helaas, na mijn worp aan het begin van de volgende ronde, zijn de resultaten nauwelijks verbeterd ... blijkbaar is het niet mijn dag ... maar ik geef niet op. Omdat ik erin geslaagd ben om een brouwerij-dobbelsteen te werpen met waarde 3, kan ik nu de Ambachtenschool op mijn spelersbord gebruiken om het resultaat van de resterende dobbelstenen te verbeteren. De waarde 3 geeft me de mogelijkheid om het eerste of het tweede veld te gebruiken van dit gebouw. Ik kies voor het effect van het eerste veld en plaats er mijn brouwerij-dobbelsteen op om een bijkomende worp te mogen doen voor mout en hop. Yeah! De extra worp was het waard! Nu heb ik mout met waarde 4 en hop met waarde 5. Ik verplaats ze snel naar het magazijn, zodat ik die resultaten kan behouden!



Ik kan nog een dobbelsteen of zaadfiche op het bord plaatsen. Ik heb nog één zaadfiche over, maar wil deze voor de volgende ronde houden. Aangezien ik niets anders wil doen met mijn dobbelstenen uit het magazijn (de resultaten zijn goed!) of met fiches en omdat er ook geen dobbelstenen meer zijn in mijn actieve zone, besluit ik te passen.

Vergeet niet dat het verplaatsen van dobbelstenen naar het magazijn NIET wordt beschouwd als een beurt!

Waarschuwing: Dek eraan dat in de eerste ronde de spelers alleen gebruik kunnen maken van het Mouthuis en de Hopplantage. Andere gebouwen zijn nog niet actief - ze komen pas beschikbaar voor de spelers in een latere ronde. De aanduiding vanaf welke ronde een gebouw actief wordt, is te vinden in het midden van het spelersbord naast het symbool van een open hangslot).

Opnieuw werpen-regel – spelers kunnen beslissen om al dan niet met deze regel te spelen. Als je bij het werpen van de dobbelstenen in de eerste fase pech hebt en het resultaat van één of meerdere dobbelstenen is “1” (om het even welke kleur), dan kan je deze gebruiken tijdens de Aankoopfase in deze ronde. 2/3/4 dobbelstenen met waarde 1 kunnen gebruikt worden als respectievelijk 2/4/6 goud.

Voorbeeld: Ik rolde 3 dobbelstenen met waarde 1 in deze ronde - 1 gele, 1 groene en 1 zwarte. Ik besluit om deze resultaten niet te veranderen met behulp van mijn spelersbord. Ik heb slechts 2 goud en ik wil fiches kopen die voor gezamenlijk 6 goud. Deze worp geeft me extra 4 goud voor de duur van deze ronde. Nu heb ik dus genoeg goud om de geplande aankoop te doen.

Belangrijk! Je hoeft deze dobbelstenen niet in te ruilen tegen goud. Je hoeft ze niet te verplaatsen naar het magazijn om ze te kunnen gebruiken tijdens de Aankoopfase. Wanneer je de dobbelstenen voor aankopen gebruikt, hoeft je ze niet in het midden van de tafel plaatsen (bewaar ze dus in je actieve zone).

5.2. Speciaal ingrediënt-fiches en actiefiches aanschaffen

Als alle spelers hun beurten hebben afgerond, wordt naar de volgende fase overgegaan - **Aankoop**. Naast het overbrengen van de dobbelstenen uit de actieve zone naar het magazijn, kan elke speler - in spelersvolgorde - één speciaal ingrediënt-fiche kopen van de marktkaat en / of één actiefiche van de Zwarte markt-kaart

***Voorbeeld:** Om een andere speler tijdens de fase Bier brouwen te blokkeren, kan je aan het begin van de fase met behulp van de actiefiche "Een dobbelsteen terugnemen" een dobbelsteen die voor hem belangrijk is, uit het magazijn wegnemen en deze in de actieve zone plaatsen. In dit geval heeft hij geen mogelijkheid om de dobbelsteen terug te verplaatsen naar het magazijn, zodat hij in deze ronde niet kan brouwen. Aangezien de dobbelsteen nu in de actieve zone van de speler ligt, gaat hij deze moeten werpen in het begin van de volgende ronde. Daarom adviseren wij om de dobbelsteen met de hoogste waarde te kiezen ... muahahaha!*

Nadat alle spelers hun beurt hebben genomen om hun fiche(s) aan te kopen of gepast hebben, wordt naar de volgende fase overgegaan.

Vergeet niet dat actiefiches op elk moment gespeeld kunnen worden (tenzij de beschrijving op de fiche anders vermeldt). De Bier brouwen-fase is echter de enige uitzondering. Tijdens de fase Bier brouwen moeten alle fiches aan het begin van de fase worden gespeeld - voor de andere spelers hun acties beginnen uit te voeren. Als een tegenstander reeds heeft gemeld welk recept hij gaat brouwen, kan men de actiefiche(s) niet meer gebruiken!



5.3. Bier brouwen en opbrengsten

Tijdens de Bier brouwen-fase, brouwen spelers in spelersvolgorde de beschikbare recepten (als ze over voldoende grondstoffen beschikken). De speler met de **Seizoen/Prioriteit-fiche** begint. De volgende speler begint nadat het hele proces van het brouwen is afgewerkt door de eerste speler.

Om een basisbier te brouwen moet de speler die een bepaald recept kiest, over voldoende dobbelstenen van de juiste kleuren en van voldoende waarde beschikken zodat ze voldoen aan de eisen vermeld bovenaan de gekozen receptkaart. Een verbeterde versie van het bier kan worden gebrouwen door aan het basisrecept één brouwervaring-dobbelsteen of één Speciaal ingrediënt-fiche toe te voegen (zoals aangegeven op het onderste deel van de receptkaart). Dit zijn de additionele ingrediënten die het bier kunnen verbeteren met het oog op het verkrijgen van een extra bonus in goud of meesterschapspunten.

All ingredients must be placed on the recipe card. Alle ingrediënten moeten op de receptkaart worden geplaatst.

Leerlingbrouwer! Vergeet niet dat je maar kunt gebruik maken van één extra ingrediënt: één brouwervaring-dobbelsteen of één Speciaal ingrediënt-fiche. Kies dus verstandig!



Na het brouwen van het bier (het plaatsen van alle ingrediënten op de recept-kaart), gaat de speler:

- de gebrouwen recept-kaart nemen en voor zich neerleggen.
- de bovenste kaart van de trekstapel receptkaarten nemen en deze met de beeldzijde naar boven leggen op de plek waar de vorige receptkaart lag; dit nieuwe recept is deze ronde al beschikbaar voor spelers om te brouwen.
- de dobbelstenen gebruikt voor het brouwen naar zijn actieve zone verplaatsen (deze dobbelstenen kunnen niet opnieuw worden gebruikt voor het brouwen in deze ronde!).
- de Speciaal ingrediënt-fiche die gebruikt werd om het recept te verbeteren, terug plaatsen op de betreffende stapel op de markt (zoals je al weet, is deze regel niet van toepassing op actiefiches omdat die na gebruik uit het spel worden verwijderd).
- de blauwe brouwervaring-dobbelsteen die werd gebruikt om het recept te verbeteren, terug plaatsen in zijn actieve zone.
- één meesterschapspunt toevoegen aan het totaal op zijn spelersbord met de groene fiche (het brouwen van een recept geeft de speler een extra bonus van 1 meesterschapspunt).

Door het brouwen van een recept, kan een speler meesterschapspunten, goud, een bepaalde actiefiche of een dobbelsteen van een bepaalde kleur verdienen. Verworven dobbelstenen worden in actieve zone van de speler geplaatst, terwijl een geselecteerde actiefiche naar zijn magazijn gaat.

Spelers kunnen recepten brouwen zolang zij over de benodigde dobbelstenen met voldoende waarden in het magazijn beschikken, maar ze moeten wachten tot ze aan de beurt zijn. Dit betekent dat elke speler slechts één recept tegelijk kan brouwen. Om een ander recept te brouwen, moet een speler wachten totdat alle andere spelers ieder een kans kregen om te brouwen (in spelersvolgorde orde).

5.4. Opruimen van de werkplek

Einde van de ronde! De spelers ruimen hun spelersborden op. Elke speler verzamelt alle dobbelstenen die tijdens de fase Dobbelstenen werpen en Plaatsen werden geplaatst en passen de bijbehorende effecten toe:

1. De waarde van de dobbelstenen veranderen (als de speler dit effect tenminste niet heeft versneld met behulp van brouwervaring-dobbelstenen).
2. Terug nemen van de dobbelstenen die geplaatst werden om specifieke effecten te bereiken (bijvoorbeeld dobbelstenen gebruikt in de Ambachtenschool) en de dobbelstenen verkregen met deze effecten.
3. Dobbelstenen / fiches inwisselen tegen respectievelijk grondstoffen of goud (als de speler dit effect tenminste niet heeft versneld met behulp van brouwervaring-dobbelstenen).

Verder worden alle blauwe brouwervaring-dobbelstenen die op de Markt-kaart werden geplaatst tijdens de Aankoop-fase, terug naar de de actieve zone van hun eigenaar verplaatst.

Denk aan de spelersvolgorde in de ronde! De speler met de Seizoen/ Prioriteit-fiche is altijd degene die de effecten doorvoert, en overeenkomstig de effecten grondstoffen verzamelt en uitwisselt tegen grondstoffen. Nadat hij zijn effecten heeft doorgevoerd, begint de volgende speler hier ook mee.

Waarschuwing: Omdat de effecten worden doorgevoerd in spelersvolgorde, kan een situatie ontstaan waarbij één van de spelers niet in staat zal zijn om zijn zaadfiche in te ruilen tegen een mout- of hopdobbelsteen (omdat alle dobbelstenen reeds door andere spelers werden genomen). In dat geval gaat de fiche principieel verloren - de speler zal geen extra dobbelstenen ontvangen voor zijn actieve zone en de zaadfiche wordt teruggelegd op de respectievelijke stapel in het midden van de tafel.

Echter in dit geval, indien één van de andere spelers tijdens de fase Opruimen van de werkplek gele of groene dobbelstenen teruglegt in de centrale voorraad, mag de speler nu toch nog een dobbelsteen nemen (in plaats van zijn zaadfiche te verspillen).

6. Einde van het spel

Het spel eindigt als alle spelers (2/3/4), gezamenlijk als groep, respectievelijk 10/15/20 recepten gebrouwd hebben.

Waarschuwing: Als een speler tijdens zijn beurt een recept brouwt dat het einde van het spel inluidt, wordt de ronde nog helemaal uitgespeeld [Bier brouwen + Opruimen van de werkplek] zodat alle spelers evenveel kansen hebben gekregen.

Na de laatste ronde, worden resterende grondstoffen nog in meesterschapspunten omgezet worden:

Voor elke **2 goud** krijgt de speler **1 meesterschapspunt**

Voor elke grondstoffendobbelsteen [**geel en groen**] krijgt de speler

1 meesterschapspunt

Voor elke **zwarte** dobbelsteen krijgt de speler **2 meesterschapspunten**

Voorbeeld: Na de fase Opruimen van de werkplek in de laatste ronde waarin de limiet van aantal te brouwen recepten werd bereikt, kan ik beginnen met het berekenen van mijn punten. Op het einde van de ronde had ik nog het volgende:



4x lichte mout = 4 meesterschapspunten



3x hop = 3 meesterschapspunten



3x donkere mout = 6 meesterschapspunten (3 x 2)



2x brouwervaring-dobbelstenen

Brouwervaring geeft geen meesterschapspunten

En 7 munten die me 3 meesterschapspunten geven



Alles bij elkaar heb ik: $4 + 3 + 6 + 3 = 16$ meesterschapspunten! Nu moet ik dit resultaat toevoegen aan de 10 meesterschapspunten die ik kreeg tijdens het spel. Ik eindig het spel met **26 meesterschapspunten!**

De speler met de meeste meesterschapspunten wint en krijgt de functie van Meesterbrouwer in de Dice Brewing Brouwerij samen met een handdruk van de heer Hoppy.

Hard vechten voor de titels en beloningen! Ik ben blij dat ik kon helpen - nu wacht ik tot ik er iets voor terug krijg. Een goed glas bier zal het doen. Nu is het tijd om andere Leerlingen te scholen. Zo veel werk en zo weinig tijd..





Game designers:
Ireneusz Huszcza, Filip Głowacz

Art designer:
Piotr Uzdowski

Special thanks to:
Luk Van Baelen