

## Spielmaterial

### ❖ Allgemein

- Betriebsplan
  - Rohöl-Lagerräume
  - Benzin-Lagerräume
  - Quadrant
- Marktplan
  - Auslandsmarkt
    - Rohöl
    - Benzin
  - Inlandsmarkt
    - Rohöl
    - Benzin
  - Verbrauchermarkt
  - Phasenübersicht
- Nachrichtenkarten
- Wirtschaftskarten
- Produktionswürfel
  - schwarz und rot
- Unterschiedswürfel
- Anlagen
  - Bohrtürme
  - Ölquellen
  - Raffinerien
  - Tankstellen
- Rohölfässer
- Benzinfässer

## Spielaufbau (4 Personen)

### ❖ Marktplan

- Je 1 Benzinfass auf jedes Benzin-feld des Inlands- und des Auslands-marktes **außer den letzten 7 niedrigsten Feldern**
- Je 1 Rohölfass auf jedes Rohölfeld des Inlands- und des Auslands-marktes **außer den letzten 5 niedrigsten Feldern**
- 1 Benzinfass auf das \$26-Feld des Verbrauchermarktes
- Unterschiedswürfel auf Feld „0“
- Rohöl- und Benzinfässer und Anlagen neben den Plan
- 7 Wirtschaftskarten offen – „Erholung“ liegt oben – als Stapel neben den Marktplan
- Nachrichtenkarten mischen und verdeckt neben den Marktplan legen, oberste Karte offen rechts daneben (*wahrscheinlicheres* Ereignis), nächste oberste Karte offen rechts neben die erste (*unwahrscheinlicheres* Ereignis)

### ❖ Spieler

- Jeder sucht sich einen Quadranten des Betriebsplanes aus
- 200 \$
- 2 Rohölfässer (in den Lagerraum)
- 2 Benzinfässer (in den Lagerraum)
- Startspieler auslösen

## Spielziel

### ❖ 750.000.000 \$ als Bargeld

## Spielablauf

### ❖ Anmerkungen

- Aufgrund von Nachrichtenkarten dürfen jederzeit Anlagen (lt. aktueller Wirtschaftskarte) verkauft werden, ansonsten ist dies **nicht** erlaubt
- Aktuelle Finanzen müssen **nicht** offen, aber **auf** dem Tisch liegen
- Anlagen und Fässer bei Mangel ggf. geeignet ersetzen

### ❖ Sonderkaufrunde (nur **einmal** zu Spielbeginn)

- In Startspielerreihenfolge kauft jeder beliebig viele **Anlagen** – **außer Ölquellen** – und stellt diese in seinem Quadranten auf die Felder
- Kaufpreis lt. offener Karte des Wirtschaftsstapels (Erholung)

### ❖ 5 Phasen in Spielerreihenfolge

#### 1. Marktphase

- Entweder **nur** auf dem Inlands- oder **nur** auf dem Auslandsmarkt Rohöl und/oder Benzin kaufen und/oder verkaufen
- Kauf**: Fässer nehmen, bezahlen und in den Lagerraum stellen
- Verkauf**: Fässer vom Lager auf die entsprechenden Felder des Marktes stellen und Preis von der Bank nehmen
- Immer die jeweils **niedrigsten** (Preis-)Felder nehmen

#### 2. Würfelphase

- Mit beiden Produktionswürfeln würfeln
- **Pasch**
  - 1-er oder 3-er: Wahrscheinlicheres Ereignis tritt unmittelbar ein
  - 6-er: Unwahrscheinlicheres Ereignis tritt unmittelbar ein
  - 2-er, 4-er oder 5-er: Eventuell Auswirkungen auf frühere Ereigniskarten
  - Langfristig wirkende Karten neben den Betriebsplan legen
  - Nach Ereignisausführung neue Karte vom Ereignisstapel ziehen und als neues unwahrscheinliches Ereignis auslegen
    - Ggf. altes unwahrscheinliches Ereignis wird zum wahrscheinlichen
- **Kein Pasch**
  - Wirtschaftslage**
    - **Unterschiedswürfel** um Differenz der Würfelwerte weitersetzen

- Erreicht der Würfel Position „8“ oder darüber:
  - Wirtschaftslage ändert sich: **Unterschiedswürfel** werfen, mit Tabelle auf der aktuellen Wirtschaftskarte vergleichen und ggf. neue Wirtschaftskarte nach oben legen
  - Alle Benzinfässer – außer dem preiswertesten – vom Verbrauchermarkt entfernen
  - Das im Verbrauchermarkt ausliegende Fass um so viele **rote** Felder vor oder zurück bewegen, wie die „Veränderung der Verbrauchernachfrage“ auf der neuen Wirtschaftskarte angibt
  - **Unterschiedswürfel** wieder auf „0“ legen

#### Anlagen-Produktion (in Reihenfolge)

- Durch **einen** Würfel getroffene Anlagen sind **produktiv**, durch **beide** Würfel getroffene Anlagen sind **doppelt produktiv**
- Jeweilige Produktivität ist freiwillig

#### A Tankstellen

- 1 **Benzinfass** bzw. 2 **Benzinfässer** aus dem Lager können an den Verbrauchermarkt verkauft werden: Auf dem nächstniedrigeren Preisfeld des Marktes abstellen und Geld aus der Bank

#### B Raffinerien

- 1 Rohölfass bzw. 2 Rohölfässer in **Benzin** umwandeln: Rohöl aus dem Lager in den Vorrat, **Benzin** ins Lager stellen

#### C Ölquellen

- 2 bzw. 4 Rohölfässer aus dem Vorrat ins Lager stellen

#### D Bohrtürme

- **Produktiv**: Keine Auswirkungen
- **Doppelt produktiv**: Bohrturm darf in Ölquelle umgewandelt werden
  - Preis: Die neue Ölquelle ist die n.te Ölquelle auf dem (gesamten) Betriebsplan ⇒ 5n \$

### 3. Nachbarphase

- Linker Nachbar führt Aktionen seiner **produktiven** Anlagen durch
- Rechter Nachbar führt Aktionen seiner **produktiven** Anlagen durch

### 4. Anlagenphase

- Anlagen von der Bank kaufen und sofort aufstellen und/oder **produktive** bzw. **doppelt produktive** an die Bank verkaufen
- Kauf- und Verkaufspreise lt. Wirtschaftskarte

### 5. Zugende-/Abschlussphase

- Falls mindestens 750 \$ Bargeld vorhanden ist, **darf** man sich zum Sieger erklären ⇒ Jeder andere Spieler hat noch genau 1 Spielzug; ansonsten:
  - Würfel im Uhrzeigersinn weitergeben

### ❖ Abrechnung

- Nach dem sich ein Spieler zum Sieger erklärt hat und alle anderen Spieler ihren jeweils letzten Zug abgeschlossen haben, wird abgerechnet
- Verbliebene **Anlagen** dürfen an die Bank verkauft werden, allerdings nur zum Verkaufswert lt. „**Depression**“

### ❖ Sieger

- Am meisten Bargeld
- Bei Gleichstand entscheidet die **Anzahl aller Fässer**