

OILFIELD



SPIELANLEITUNG



RÈGLE



GAME BY: PACO YANEZ

ARTWORK BY: NICOLAS SERRANO

Spieler: 3 bis 5
Spielzeit: ca. 60 Minuten
Alter: + 12 Jahre

Joueurs : 3 à 5
Durée : 60 min.
Age : 12+



OILFIELD

Texas, 1933. Für die kühnen Pioniere des amerikanischen Westens bricht ein neuer Tag an.

Unter dem glühenden Wüstensand wartet das schwarze Gold geduldig auf dein Kommen... Worauf wartest du noch?

Hol dir auf einem der reichsten Ölfelder eine Konzession von der Regierung, errichte Bohrtürme, fördere Erdöl, vermarkte es und investiere mit Köpfchen!

Nur der geschäftlich Wagemutigste wird sich mit einer intelligenten Strategie gegen seine Konkurrenten durchsetzen und zu einem echten Ölmagnaten werden.

INHALT



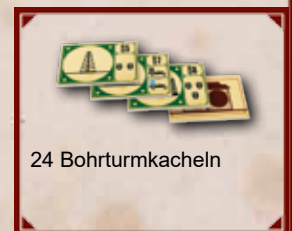
1 Spielbrett



5 Spielerkarten
(Raffinerien)



50 Münzen



24 Bohrturmkacheln



12 Konzessionskarten:
3 Dallas, 4 Austin, 5 Pecos



25 Karten privater Aktion
1 Anfangsspielerkarte



5 Spielerfiguren



20 Ölfeldmarker



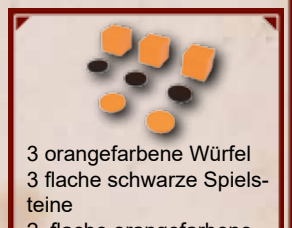
1 Stoffbeutel



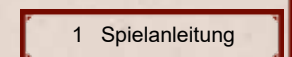
30 Investitionsmarker



71 Ressourcenwürfel



3 orangefarbene Würfel
3 flache schwarze Spiels-
teine
2 flache orangefarbene



1 Spielanleitung

ZUSAMMENFASSUNG DES SPIELS

Bei Oilfield schlüpft der Spieler in die Rolle eines nach Reichtum gierigen Geschäftsmannes im Amerika der Dreißiger Jahre, der versucht, reiche Ölfelder in Texas auszubeuten und das geförderte Erdöl und Erdgas zu höchsten Preisen abzusetzen.

Aber er ist natürlich nicht alleine, denn auch andere risikofreudige Unternehmer werden versuchen, aus ihren Investitionen den größten Gewinn herauszuholen.


Ziel des Spiels ist es, am Ende der Partie der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP) zu sein.

In jeder Spielrunde hat man die Möglichkeit, 2 Aktionen auszuführen, eine öffentliche und eine private.

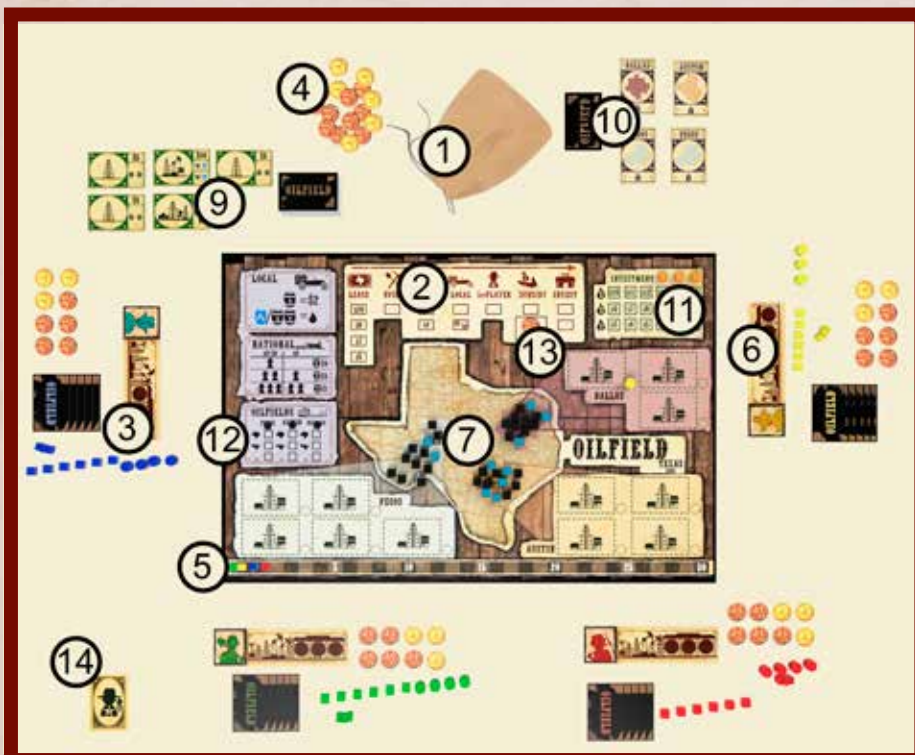
Zu diesen Aktionen gehören der Erwerb von Konzessionen für die Ausbeutung von Bodenschätzen auf Ländereien, die Errichtung von Bohrtürmen zur Förderung von Erdöl und Erdgas, die Erweiterung von Raffinerien und Lagern, der Absatz der Erzeugnisse auf den lokalen und nationalen Märkten, kluge Investitionen auf dem Aktienmarkt usw.

Der Erfolg hängt davon ab, wie umsichtig man diese Aktionen einsetzt, um die höchstmögliche Zahl an SP zu gewinnen.

SPIELVORBEREITUNG

Bei der ersten Partie wird empfohlen, die fortgeschrittenen Bohrturmkacheln aus dem Stapel herauszunehmen. Diese sind zur leichten Erkennung auf der Rückseite mit einem Hut gekennzeichnet. 

1. Alle Erdöl- und Erdgaswürfel in den Stoffbeutel stecken (die schwarzen und hellblauen).
 2. Das Spielbrett in Reichweite aller Spieler in die Tischmitte legen.
 3. Jeder Spieler wählt seine Farbe und erhält 5 Aktionskarten, 1 Arbeiter, 4 Ölfeldmarker und 6 Investitionsmarker in der gewählten Farbe.
 4. Jeder Spieler erhält \$20. Der Rest der Münzen bleibt am Brettrand und bildet die Bank.
 5. Jeder Spieler legt einen Investitionswürfel seiner Farbe in das Kästchen "0" der SP-Spur.
 6. Dann nimmt jeder Spieler die Raffineriekachel seiner Farbe und 2 zufällig gewählte Ressourcenwürfel aus dem Beutel, die in das Lager seiner Raffinerie kommen.
 7. Danach werden die 3 Regionen auf der Landkarte (Austin, Dallas und Pecos) mit Ressourcen aus dem Stoffbeutel befüllt. So viele herausnehmen, wie für die Spielerzahl notwendig ist (siehe nachstehende Tabelle).
 8. Den grauen Würfel mit den übrigen Ressourcenwürfeln in den Stoffbeutel geben, sobald alle Spieler ihre 2 Anfangsressourcen genommen haben und die Ölfelder auf dem Brett befüllt wurden.
 9. Bohrturmkacheln mischen und mit der Vorderseite nach unten aufstapeln. Wenn mit 3 Spielern gespielt wird, muss vom Stapel der Gebäudekacheln 1 Kachel von jedem Gebäudetyp 'einfach', 'fortgeschritten' und 'Raffinerieerweiterung' entfernt werden (siehe "RAFFINERIEN UND BOHRTÜRME" weiter unten). So viele wie nötig davon abheben, um den Bohrturmmarkt zu bilden (siehe nachstehende Tabelle).
- Werden zu Beginn der Partie 3 gleiche Kacheln gezogen, eine davon wieder in den Bohrturmstapel zurückgeben und eine neue ziehen.
10. Konzessionskarten mischen und mit der Vorderseite nach unten in einem Stapel auf das Brett legen. Dann 4 abheben, die den Konzessionsmarkt bilden.
 11. Die 3 orangefarbenen Investitionsmarker der Regierung bleiben am Brettrand liegen.
 12. Die drei Ölfeldmarker auf die Ölfeldspur legen.
 13. \$1 auf das dafür vorgesehene Feld der "Subsidy"-Aktion legen.
 14. Abschließend wird mit einer Lieblingsmethode ein Spieler ausgewählt, der zu Beginn der Partie der Anfangsspieler ist und dann die Anfangsspielerkarte erhält.



		
	10	5
	12	6
	14	6

KURZE AKTIONSBESCHREIBUNG

Während der Partie führen die Spieler abwechselnd Aktionen auf dem Brett aus. Diese müssen in einer logischen Reihenfolge erfolgen, damit Gewinne erzielt werden und sich das Spiel entwickelt.

Bevor in einer Region beispielsweise ein Bohrturm errichtet werden kann, muss die Genehmigung der Regierung (Konzession) dafür eingeholt werden und erst nach Errichtung eines Bohrturms kann mit der Förderung von Rohöl begonnen werden.

In jeder Runde können 2 Aktionen ausgeführt werden. Zuerst eine öffentliche Aktion und dann eine zweite Aktion, die privat gewählt wird, so dass die übrigen Spieler keine allzu großen Möglichkeiten haben, auf diese private Aktion zu reagieren.

Öffentliche Aktionen werden auf dem Brett ausgespielt und private Aktionen werden von einem identischen Aktionskartenstapel ausgewählt, den jeder Spieler hat. Die Karte der privaten Aktion wird mit der Vorderseite nach unten auf den Tisch gelegt und erst aufgedeckt, wenn die Zeit gekommen ist.

Werfen wir einen kurzen Blick auf die möglichen Hauptaktionen (später folgt noch eine ausführliche Erläuterung):



LEASE (Konzession) – Öffentliche und private Aktion.

Durch Gebote können Rechte für den Bau von Infrastrukturen zur Förderung von Erdöl und/oder Erdgas auf den Ölfeldern erworben werden.



BUILD (Bauen) - Öffentliche und private Aktion.

Aus den verfügbaren Arten wird der Bau eines Bohrturms oder die Erweiterung einer Raffinerie beschlossen. Die Bohrtürme haben je nach Förderkapazität unterschiedliche Preise.



DRILL (Bohren) – Öffentliche und private Aktion.

Mit dieser Aktion werden die Anlagen zum Arbeiten und zur Förderung von Brennstoff aus den Ölfeldern gebracht. Die Effizienz dieser Aktion hängt von der Art des errichteten Bohrturms ab.



LOCAL (Lokaler Markt) – Öffentliche und private Aktion.

Sobald Ressourcen gefördert wurden, können sie zur Gewinnerzielung verkauft werden. Mit dieser Aktion ist zu einem Festpreis der Verkauf auf dem lokalen Markt möglich.



NATIONAL (Nationaler Markt) – Private Aktion.

Statt des Verkaufs auf dem lokalen Markt können die Ressourcen auch auf den nationalen Markt gebracht werden, wo sich bessere Preise erzielen lassen. Hier ist aber Vorsicht geboten, denn die Preise auf dem nationalen Markt schwanken je nach Angebot. Es will also gut überlegt sein, wann man diese Aktion ausführt.



1ST PLAYER (Anfangsspieler) – Öffentliche Aktion.

Diese Aktion muss ausgeführt werden, wenn man als Erster am Zug ist, seine öffentliche Aktion vor den übrigen Spielern auswählt und seine private Aktion als Erster ausführt.



SUBSIDY (Bezuschussung) – Öffentliche Aktion.

Wenn einem die Mittel ausgehen und man mehr Geld braucht, kann man mit dieser Aktion etwas Geld von der Regierung erhalten.



INVEST (Investieren) – Öffentliche Aktion.

Mit dem Startkapital oder dem während der Partie angesammelten Geld kann diese Aktion ausgeführt werden, um Investitionen zu tätigen, die einem am Ende der Partie SP bringen.

WIE GESPIELT WIRD

Der Spielablauf erfolgt in einer Reihe von Runden, in denen die Spieler ihre Aktionen wählen und ausführen.

Jede Runde ist in 3 Phasen aufgeteilt:

Phase der Aktionsauswahl:

In dieser ersten Spielphase werden die 2 Aktionen ausgewählt, die die Spieler in dieser Runde ausführen.

-Öffentliche Aktion: Beginnend mit dem Anfangsspieler setzt jeder Spieler seinen Arbeiter auf eine der auf dem Brett verfügbaren Aktionsflächen.

Auf jeder Fläche des Brettes kann nur ein Arbeiter stehen. Wenn die Aktion, die ausgeführt werden soll, bereits besetzt ist, kann diese Aktion nicht ausgewählt werden, wenn man am Zug ist.

-Private Aktion: Wenn die Spieler ihre öffentliche Aktion gewählt haben, wählt jeder Spieler seine Aktionskarte und legt sie mit der Vorderseite nach unten an seine Raffinerie.

Sobald alle Spieler die 2 auszuführenden Aktionen gewählt haben, geht es in die nächste Phase.

HINWEIS: Das als "5P" gekennzeichnete "Drill"-Kästchen wird nur bei Partien mit 5 Spielern und das mit "4P/5P" gekennzeichnete Kästchen der "Local"-Aktion nur bei 4 oder 5 Spielern verwendet.

Phase öffentlicher Aktionen:

In dieser Phase führen die Spieler ihre gewählten öffentlichen Aktionen aus.

Diese Aktionen werden in der auf dem Spielbrett angegebenen Reihenfolge ausgeführt. Die Ausführung der Aktionen der Spieler erfolgt beginnend mit der Aktion ganz links ("Lease") und gegebenenfalls auch von oben nach unten. Jedes Mal, wenn eine Aktion ausgeführt wird, bekommt der Spieler, der dies tut, seinen Arbeiter zurück und stellt diesen wieder an die Raffinerie.



Phase privater Aktionen:

Sobald alle öffentlichen Aktionen ausgewählt wurden, erfolgt die Ausführung der privaten Aktionen.

Jeder Spieler dreht die Karte seiner privaten Aktion um und zeigt, welche Aktion er für diese Phase gewählt hat. Anschließend werden die Aktionen der Zugreihenfolge nach ausgeführt, wobei mit dem Anfangsspieler begonnen und im Uhrzeigersinn gespielt wird.

Ist ein Spieler am Zug, muss er eine gewählte Aktion nicht unbedingt ausführen. Die Aktion kann zwar nicht geändert werden, doch kann der Spieler entscheiden, seinen Zug weiterzugeben und diese Aktion zu verlieren.

Wenn alle Spieler ihre 2 Aktionen ausgeführt haben, endet die Runde. Falls nötig, dann wieder die Konzessionskarten, Bohrturmkacheln und Ölfelder nachfüllen (wie weiter unten erläutert wird). Dann beginnt eine neue Runde mit einer neuen Aktionsauswahlphase.

Hinweis: Öffentliche Aktionen werden zwar in der Zugreihenfolge im Uhrzeigersinn ausgewählt, doch in der Reihenfolge des Spielbretts ausgeführt. Private Aktionen werden von allen Spielern gleichzeitig ausgewählt, aber in der Zugreihenfolge ausgeführt, wobei der gegenwärtige Anfangsspieler beginnt.



AKTIONSBESCHREIBUNG

Wie oben erwähnt wurde, kann ein Spieler in jeder Runde 2 Aktionen ausführen. Die erste wird öffentlich ausgewählt und die zweite privat, wobei die Wirkung in beiden Fällen gleich ist. Eine Aktion kann in einer Runde wiederholt werden, wenn sie vom Spieler als öffentliche und als private Aktion gewählt wird.



LEASE (Konzession) – Öffentliche und private Aktion.

Für die Aufnahme der Produktion müssen zuerst einmal die Abbaurechte für eines der Ölfelder in der Partie erworben werden. Der Erwerb dieser Rechte erfolgt mit dieser Aktion, die als öffentliche oder private Aktion gewählt werden kann.

Wird sie als öffentliche Aktion ausgewählt, muss aus den verfügbaren Preisen der Betrag gewählt werden, den man für eine neue Konzession zu zahlen bereit ist. Danach wird der Arbeiter der jeweiligen Farbe mit dem entsprechenden Bietspreis in das freie Kästchen der "Lease"-Aktion gestellt. Bei der Ausführung dieser Aktion spielt zuerst der höchste Bieter, dann der nächsthöhere und so weiter. Jeder Spieler zahlt den ausgewählten Betrag, wählt aus den zur Verfügung stehenden Karten eine Konzessionskarte aus, nimmt die Karte (jede Konzessionskarte bringt am Ende der Partie einen SP) und setzt einen Konzessionsmarker seiner Farbe auf eine der freien Flächen auf dem Ölfeld, das auf der Konzessionskarte angegeben ist.

Es gibt nur ein Gebot pro Runde, so dass der eingangs gebotene Betrag also dem Endpreis entspricht, den man in dieser Runde bietet.

Wird diese Aktion als private Aktion ausgewählt, sind nur \$5 zu zahlen, aber es bleibt nur die Wahl unter den Konzessionskarten, die nach der Ausführung der öffentlichen Aktionen übrig sind. Es kann vorkommen, dass es in dieser Phase dann keine Konzessionskarten mehr gibt. In diesem Fall kann der Spieler keine Konzessionskarte kaufen. Er verliert seine Aktion, braucht aber auch nichts zu bezahlen.

Beispiel: In einer Partie mit 4 Spielern stehen in der ersten Runde folgende Konzessionen zum Kauf: 1 Pecos, 2 Austin und 1 Dallas.

Daniel (gelber Spieler) und Julia (grün) wählen als öffentliche Aktion "Lease". Daniel ist der erste Spieler und bietet \$5. Julia kommt als nächste und bietet \$7. Bei der Ausführung der Aktion (erste öffentliche Aktion) wählt Julia zuerst, weil sie das höhere Gebot abgegeben hat. Sie zahlt \$7 an die Regierung und nimmt eine der 4 verfügbaren Konzessionskarten. Julia wählt Dallas und setzt einen Ölfeldmarker ihrer Farbe in eine der 3 freien Konzessionen in Dallas. Dann ist Daniel am Zug, der \$5 zahlt und eine der 3 noch verfügbaren Konzessionskarten nimmt. Daniel wählt Pecos und setzt seinen Ölfeldmarker in eine der 5 freien Konzessionen in Pecos.

Von da an haben beide Spieler das Recht, in ihren jeweiligen Konzessionen 1 Bohrturm zu errichten.



Hinweis: Die Spieler lassen diese Karten bis zum Ende der Partie in ihrem Spielbereich, denn jede erzielte Konzessionskarte bringt am Ende 1 SP.



BUILD (Bauen) - Öffentliche und private Aktion.

Mit dieser Aktion können die Spieler auf dem Markt Bohrtürme oder Raffinerieerweiterungen kaufen.

“Build” kann als öffentliche oder als private Aktion ausgeführt werden.

Bei der Wahl dieser Aktion kann ein Spieler eine der verfügbaren Bohrturm- oder Raffinerieerweiterungskacheln kaufen. Der Spieler zahlt den im oberen Abschnitt der Karte angegebenen Preis und legt sie an die geeignete Stelle. Handelt es sich bei dem Kauf um einen Bohrturm, wird sie auf ein leeres Ölfeld gelegt, das sich im Besitz dieses Spielers befindet (Konzession). Ist es eine Raffinerieerweiterung, wird sie an die Raffinerie des Spielers gelegt (die Anzahl der Raffinerieerweiterungen, die ein Spieler erwerben kann, ist nicht beschränkt).



Bohrtürme



Raffinerielagererweiterungen

Bei der Errichtung eines neuen Bohrturms kann der Spieler mit diesem Turm sofort eine “Drill”-Aktion ausführen, ohne eine Aktion zu verbrauchen (siehe nachstehende Beschreibung).

Auf einem Ölfeld, auf dem bereits ein Bohrturm steht, kann nicht gebaut werden. Wenn der Spieler keine freien Ölfelder mehr zur Bebauung hat oder bei der Ausführung der Aktion keine freien Bohrturmkacheln mehr zur Verfügung stehen (die er zahlen könnte), verliert er die Aktion. Bohrtürme können nach ihrer Errichtung nicht entfernt werden.

DRILL (Bohren) – Öffentliche und private Aktion.



Mit dieser Aktion können die Anlagen auf den Ölfeldern des Spielbretts, wo der Spieler mindestens einen Bohrturm besitzt, zur Förderung der Brennstoffe gebracht werden.

Bei der öffentlichen oder privaten Ausführung dieser Aktion kann der Spieler mit all seinen Bohrtürmen nach Ressourcen bohren, solange er in seinen Raffinerien freien Lagerplatz hat.

Ein Spieler kann für jeden Bohrturm, den er besitzt, so viele Ressourcen nehmen, wie auf der Bohrturmkachel des Ölfeldes, wo er errichtet wird, angegeben sind und diese den freien Plätzen im Lager seiner Raffinerie hinzufügen.

Gibt es auf dem Ölfeld bei der Ausführung dieser Aktion nicht genug Ressourcen, nimmt der Spieler die vorhandenen Ressourcen (der auf der Bohrturmkachel angegebenen Art). Der Spieler kann auch nur so viele Ressourcen nehmen, wie er in seiner Raffinerie lagern kann.

Beispiel: Anna hat in Austin einen Bohrturm mit einer Förderkapazität von 2 Fässern Öl. Bei der Ausführung ihrer “Drill”-Aktion nimmt sie 2 schwarze Würfel aus dem Ölfeld in Austin und fügt sie ihrer Raffinerie hinzu. Das kann sie tun, weil sie in ihrer Raffinerie genug freien Platz hat. Wenn sie nur einen freien Platz hätte, könnte sie nur ein Fass nehmen.



Beispiel 2: Daniel hat in Dallas einen Bohrturm mit einer Kapazität zur Förderung von 3 Fässern Öl. Auf dem Ölfeld in Dallas gibt es nur 2 schwarze Ölwürfel und einen hellblauen Erdgaswürfel. Wenn er also seine “Drill”-Aktion ausführt, nimmt er nur die 2 schwarzen Würfel, obgleich er im Lager seiner Raffinerie Platz hat und sein Bohrturm über eine höhere Förderkapazität verfügt.





LOCAL (Lokaler Markt) – Öffentliche und private Aktion.

Mit dieser Aktion können Ressourcen auf dem lokalen Markt verkauft werden. Der lokale Markt hat Festpreise, so dass also immer bekannt ist, wie viel man dort beim Verkauf genau bekommt.

Bei der öffentlichen oder privaten Ausführung dieser Aktion können so viele Ressourcenwürfel aus der Raffinerie verkauft werden, wie man will, das heißt, man kann ein einziges Fass oder alle eingelagerten Fässer verkaufen.

Je nach der verkauften Ressource erhält der Spieler Geld oder SP:

Für jedes Fass Öl = \$2

Für jedes Fass Erdgas oder 2 Fässer Öl = 1 SP



Beispiel: Anna hat in ihrer Raffinerie 3 Fässer Öl. Sie kann sich entscheiden, entweder alle 3 Fässer zu verkaufen und \$6 zu erhalten, oder ein Fass Öl für \$2 zu verkaufen und für die beiden anderen Fässer 1 SP zu bekommen.

Daniel hat 2 Fässer Gas und 1 Fass Öl. Er kann das Öl für \$2 verkaufen und das Gas für 2 SP.

Alle auf diese Weise verkauften Ressourcen gehen in den Ressourcenbeutel zurück.

Supervisor des lokalen Marktes: Der Spieler rechts vom Anfangsspieler (der letzte Spieler in Zugreihenfolge) ist der Supervisor des lokalen Marktes. Jedes Mal, wenn der lokale Markt von einem anderen Spieler als ihm genutzt wird, erhält der Supervisor von der Bank \$1.



NATIONAL (Nationaler Markt) – Nur private Aktion.

Die Spieler können ihre Ressourcen als private Aktion auf dem nationalen Markt verkaufen.

Auf dem nationalen Markt schwanken die Preise je nach Angebot. Das heißt also, dass die Spieler bei der Ausführung dieser Aktion schauen müssen, wie viele Spieler in dieser Runde dasselbe tun wollen. Der Tabelle auf dem Spielbrett ist zu entnehmen, wieviel in dieser Runde für das Fass bezahlt wird. Das hängt davon ab, wie viele Spieler "National" als private Aktion gewählt haben.

Alle auf diese Weise verkauften Ressourcen gehen zurück in den Ressourcenbeutel.

NATIONAL		
4P/5P	3P	
		\$4
		\$3
		\$1



1ST PLAYER (Anfangsspieler) – Nur öffentliche Aktion.

Nur öffentliche Aktion.

Zu Beginn der Partie wird ein Anfangsspieler gewählt, der als Erster seine öffentliche Aktion wählt und seine private Aktion ausführt. Zur Erzielung dieses großen Vorteils wird Anfangsspieler als öffentliche Aktion gewählt. Dann erhält man die Anfangsspielerkarte, bis diese Aktion von einem anderen Spieler gewählt wird.

Diese Aktion hat sofortige Wirkung, so dass der Spieler in der nächsten Phase der privaten Aktion bereits als Erster seine private Aktion ausführt. 1st Player-Karte nehmen und nach der Durchführung dieser Aktion vor die entsprechende Raffinerie legen.



SUBSIDY (Bezuschussung) – Nur öffentliche Aktion.

Zu Beginn der Partie und am Anfang jeder neuen Runde bietet die Regierung \$1 Zuschuss, der auf das hierfür bestimmte Feld unter dem "Subsidy"-Aktionskästchen gelegt wird. Dieses Geld sammelt sich an, wodurch der verfügbare Betrag Runde für Runde zunimmt, bis er von einem Spieler genommen wird.

Durch Ausführung dieser Aktion kann ein Spieler das ganze Geld nehmen, das sich auf diesem Feld angesammelt hat und es seinem persönlichen Vermögen hinzufügen.



INVEST (Investieren) – Nur öffentliche Aktion.

Zur Umwandlung von Einkünften in SP kann es gut sein, diese öffentliche Aktion zur Tatigung von Investitionen auszufuhren. Fur diese Investitionen erhalt man am Ende der Partie SP. Je nach Punktwert gibt es 3 verschiedene Arten von Investitionen: 5 SP, 3 SP und 2 SP. Diese Aktion kann in jeder Runde nur einmal ausgefuhrt werden.

Wahlen, welche Investition (5, 3 oder 2) getatigt werden soll und den Preis bezahlen, der auf dem ersten sichtbaren Preiskastchen dieser Investitionsspur angegeben ist. Nach erfolgter Zahlung einen Investitionsmarker seiner Farbe in dieses Kastchen setzen und den SP-Marker so viele Platze vorrucken, wie der Punktwert der getatigten Investition lautet.

Zu diesem Preis konnen von den anderen Spielern keine Investitionen getatigt werden. Bei nachfolgenden "Invest"-Aktionen muss dann der nachsthohere Preis bezahlt werden.

Beispiel: Anna (rote Farbe) tatigt eine 3 SP-Investition und zahlt \$6 an die Regierung. Dann legt sie einen ihrer Investitionsmarker in das Kastchen "\$6" und ruckt ihren SP-Marker in der Spur 3 Platze weiter. Von da an muss der nachste Spieler, der eine 3 SP-Investition tatigen will, den nachsten in der Investitionstabelle freien Preis bezahlen, in diesem Fall \$7.

INVESTMENT						
5	\$10	\$11	\$12	\$13	\$14	\$15
3	Red	\$7	\$8	\$9	\$10	\$11
2	\$3	\$4	\$5	\$5	\$6	\$6

Investitionen verkaufen: Investitionen konnen von den Spielern ganz nach Wunsch jederzeit an die Regierung verkauft werden. Dies zahlt nicht als Aktion. Der Verkaufspreis ist der zu diesem Zeitpunkt in der Investitionstabelle auf dem Brett sichtbare Preis.

Beim Verkauf einer Investition wird der Investitionsmarker von diesem Kastchen genommen, der Spieler erhalt den entsprechenden Betrag, zieht seinen SP-Marker die notwendigen Platze zuruck und setzt auf den leeren Platz einen Investitionsmarker der Regierung (orangefarben). Damit wird der nachste Preis fur Investitionen dieser Hohle gesetzt.

Beispiel: Anna muss nach einigen Runden ihre 3 SP-Investition verkaufen, fur die sie \$6 bezahlt hat. Martin hat als blauer Spieler 2 3 SP-Investitionen fur jeweils \$7 und \$8 getatigt. Der nachste sichtbare Preis ist \$9, womit Anna also ihre 3 SP-Investition fur diesen Preis an die Regierung zuruckverkauft.

Sobald Anna von der Regierung die \$9 erhalt, wird ihr Marker aus der Tabelle genommen, an seine Stelle ein Investitionsmarker der Regierung gesetzt und zuletzt ihr Marker in der SP-Spur 3 Platze zuruckgesetzt.

INVESTMENT						
5	\$10	\$11	\$12	\$13	\$14	\$15
3	Red	Blue	Blue	\$9	\$10	\$11
2	\$3	\$4	\$5	\$5	\$6	\$6

Hinweis: Der Preis von Investitionen sinkt niemals. Fur den Austausch der Marker von Spielern, die ihre Investitionen verkaufen, Investitionsmarker der Regierung (orangefarbene Wurfel) verwenden. Insbesondere, wenn die Investition zum hochsten Preis einer Reihe abgestoen wird.

RAFFINERIEEN UND BOHRTÜRME

Raffinerien:

Jeder Spieler erhält zu Beginn der Partie eine Raffinerie mit einer Lagerkapazität von 3 Fässern Brennstoff. In den Lagern kann jede Art von Ressource gelagert werden (Erdöl und/oder Erdgas). Wenn die Raffinerie am Ende der Partie voller Brennstoff ist, bekommt man zusätzlich 1 SP.



Raffinerielagererweiterungen:

Mit der Aktion "Build" können neben anderen Bauten Erweiterungen für das Lager erworben werden. Eine vorgenommene Erweiterung gestattet die Einlagerung von bis zu 2 zusätzlichen Fässern Brennstoff. Wenn die Raffinerielagererweiterung am Ende der Partie voll ist, bekommt man zusätzlich 1 SP.



Bohrtürme:

Es gibt 5 Arten von Basisbohrtürmen mit verschiedenen Preisen und Förderkapazitäten.



Kleiner Bohrturm: Er kostet \$5 und gestattet auf dem Ölfeld, wo er errichtet wurde, die Förderung von 2 Fässern Öl.



Mittelgroßer Bohrturm: Er kostet \$8 und gestattet auf dem Ölfeld, wo er errichtet wurde, die Förderung von 3 Fässern Öl.



Gemischter Bohrturm: Er kostet \$10 und gestattet auf dem Ölfeld, wo er errichtet wurde, die Förderung von 1 Fass Öl und 1 Fass Gas. Außerdem gestattet er nach Wahl des Spielers die Förderung eines zweiten Fasses Gas oder Öl.



Kleiner lokaler Bohrturm: Er kostet \$7 und gestattet die Förderung von 1 Fass Öl oder 1 Fass Gas. Der mit diesem Bohrturm geförderte Brennstoff geht direkt auf den lokalen Markt und bringt dem Spieler, je nach, ob es sich um Öl oder Gas handelt, jeweils \$2 oder einen SP.



Mittelgroßer lokaler Bohrturm: Er kostet \$13 und gestattet die Förderung von 3 Fässern Öl. Außerdem wird 1 Fass Gas gefördert, das direkt auf den lokalen Markt geht und dem Spieler 1 SP bringt.

Hinweis: Bei der Errichtung eines Bohrturms wird mit diesem Turm automatisch vom Start weg eine "Drill"-Aktion ausgeführt, ohne dass dafür eine Aktion verbraucht zu werden braucht.



NACHFÜLLUNGEN

Während der Partie kann es vorkommen, dass Ressourcen auf den Ölfeldern, Konzessionskarten und Bohrturmkacheln ausgehen. Geschieht das, werden sie je nach Fall zwischen den Runden oder zwischen den Phasen nachgefüllt.

Bohrturmkacheln:

Vor Beginn der Partie und bei Beginn einer neuen Runde werden auf den Bohrturmmarkt die Kacheln gesetzt, die je nach Spielerzahl angegeben sind

3 Spieler: Der Markt besteht aus 5 Bohrturmkacheln.

4-5 Spieler: Der Markt besteht aus 6 Bohrturmkacheln.

Konzessionskarten:

Vor Beginn der Partie und bei Beginn einer neuen Runde werden auf den Ölfeldmarkt so viele Konzessionskarten gebracht, dass dort die 4 notwendigen Karten zur Verfügung stehen.

Ölfelder:

In jeder Runde wird bei Beginn einer neuen Phase geprüft, ob das Erdöl (schwarze Würfel) auf einem Ölfeld ausgegangen ist. Ist das der Fall, werden je nach Spielerzahl so viele schwarze Würfel aus dem Ressourcenbeutel genommen, wie zum Nachfüllen des Ölfeldes notwendig sind:

3 Spieler: 10 Ressourcenwürfel

4 Spieler: 12 Ressourcenwürfel

5 Spieler: 14 Ressourcenwürfel

		
	10	5
	12	6
	14	6

Ein erschöpftes Ölfeld wird nur am Ende der aktuellen Phase in der Runde nachgefüllt. Wenn das Öl beispielsweise in der Phase der öffentlichen Aktionen ausgeht, kann aus dem erschöpften Ölfeld bis zum Beginn der Phase der privaten Aktionen dieser Runde nur noch, falls vorhanden, Gas gewonnen werden. Ebenso erfolgt bis zum Beginn der nächsten Spielrunde keine Nachfüllung des Ölfeldes, wenn es in der Phase der privaten Aktionen erschöpft wird.

Wurde von einem Spieler die Aktion "Drill" gewählt und es sind keine Ressourcenwürfel mehr für ihn übrig, verliert er seine Aktion.

Streik:

Wird beim Nachfüllen der Ressourcen eines Ölfeldes der graue Würfel gezogen, treten die Arbeiter dieses Ölfeldes bis zur nächsten Aktionsphase in einen Streik und arbeiten nicht.

Den Spielern ist es dann nicht gestattet, aus diesem Ölfeld Ressourcen zu fördern. In der nächsten Aktionsphase endet der Streik und der graue Würfel geht wieder in den Ressourcenbeutel zurück (es kann also mehr als einen Streik pro Partie geben).

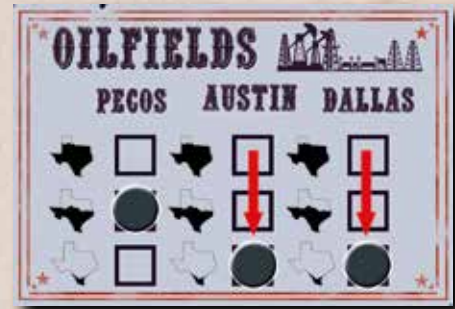
Wenn beispielsweise am Ende einer Phase öffentlicher Aktionen ein Ölfeld erschöpft ist und der Streikwürfel beim Nachfüllen in dieser Phase privater Aktionen gezogen wird, können aus diesem Ölfeld bis zur nächsten Phase öffentlicher Aktionen keine Ressourcen mehr gefördert werden. Ebenso wenig kann bis zur nächsten Phase privater Aktionen aus diesem Ölfeld gefördert werden, wenn das Ölfeld nach der Phase privater Aktionen nachgefüllt werden muss.

Jedes Mal, wenn die Ressourcen eines Ölfeldes nachgefüllt werden müssen, wird der schwarze Marker für dieses Ölfeld auf der Ölfeldspur vorwärts bewegt. Mit jedem Schritt dieses Markers nähert sich das Ölfeld dann seiner Erschöpfung.

Sobald 2 Ölfelder völlig leer sind, steht die Partie vor ihrem Ende.

ENDE DER PARTIE

Sobald 2 Ölfelder völlig erschöpft sind, wird das Ende der Partie eingeläutet. Das bedeutet die Beendigung der aktuellen Runde und das Spielen einer letzten Runde, nach der die Spieler ihre SP zählen.



Die Spieler werden im Spielverlauf (durch Tatigung von Investitionen oder Verkauf ihrer Ressourcen) wohl SP angesammelt haben. Hierzu kommen:

1 Konzession = 1 SP

Am Ende des Spiels erhalten die Spieler fur jede Konzessionskarte, die sie besitzen (unabhangig davon, ob ein Bohrturm errichtet wurde oder nicht) 1 SP. Der SP-Marker jedes Spielers wird so viele Platze vorgeruckt, wie er Konzessionskarten besitzt.

1 volles Lager (einfache Raffinerie oder Erweiterung) = 1 SP

Fur jedes Lager und jede Lagererweiterung, die vom Spieler am Ende der Party mit Ressourcenwurfeln gefullt wurde, erhalt er 1 SP. Ein Lager gilt als voll, wenn alle Lagerplatze mit Ressourcenwurfeln belegt sind (Gas oder Ol). Der SP-Marker des Spielers wird so viele Platze vorgeruckt, wie er volle Lager in seiner Raffinerie hat.

Beispiel: Julia erwarb fur ihre Raffinerie eine Lagererweiterung. Am Ende der Partie hat sie 2 unverkaufte Fasser (Wurfel), mit denen die 2 Lagerplatze in ihrer Raffinerieerweiterung belegt werden und sie 1 SP verdienen kann. Wenn sie 3 weitere Fasser hatte, konnte sie auch ihr Ausgangslager fullen und wurde dann insgesamt 2 SP erhalten. Hatte sie die Raffinerieerweiterung (die 2 Lagerplatze aufweist) nicht, wurde sie fur ihre 2 verbleibenden Fasser nichts bekommen, denn das Ausgangslager hat Kapazitat fur 3 Fasser und wurde nicht voll.



Der Spieler mit dem meisten Geld zu sein = 2 SP

Sobald alle ubrigen SP zugeordnet wurden, bekommt der Spieler, der am Ende der Partie insgesamt am meisten Geld hat, zusatzlich 2 SP. Bei einem Unentschieden erhalten alle Spieler mit dem gleichen Betrag anstelle von zwei 1 SP. Der SP-Marker des Spielers/der Spieler wird jeweils einen oder zwei Platze vorgeruckt.


Nach der Auszahlung ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP) Gewinner der Partie.

Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler mit weniger Geld.

Ist die Partie weiter unentschieden, gewinnt der Spieler mit weniger Konzessionskarten.

Steht es dann immer noch unentschieden, teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg der Partie.

FORTGESCHRITTENE BOHRTÜRME

Oilfield enthält eine Reihe von Bohrturmkacheln für fortgeschrittene Spieler, mit denen die Partie variantenreicher wird. Diese sind zur leichten Erkennung auf der Rückseite mit einem Hut gekennzeichnet. 

Zur Ausnutzung des ganzen Potenzials dieser fortgeschrittenen Bohrtürme wird empfohlen, sie erst aufzunehmen, wenn einige Partien gespielt wurden und man mit den Grundregeln des Spiels vertraut ist. Wir empfehlen daher, sie für die ersten Spiele oder bei Einführung neuer Spieler herauszunehmen.



- Gasraffinerieerweiterung:

Sie kostet \$8 und gestattet den Verkauf von Erdgas auf dem nationalen Markt ("National"-Aktion). Der Spieler, der diese Erweiterung besitzt, kann das in seinem Lager befindliche Erdgas mit der Aktion "National" verkaufen und erhält pro Fass Gas den gleichen Dollarbetrag wie für ein Fass Öl. Wer will, kann in der Raffinerie auch die Fässer Gas, die von anderen Bohrtürmen mit einer "Drill"-Aktion direkt auf

den lokalen Markt geschickt und direkt verkauft werden, lagern. Das gibt die Möglichkeit, sie zu lagern und später in einer "National"-Aktion zu verkaufen.

Diese Kachel ist eine Raffinerieerweiterung und wird deshalb an die Raffinerie gelegt und nicht auf die freie Konzession eines Ölfeldes.



- Kleiner nationaler Bohrturm:

Kostet 10\$ und verkauft während der Ausführung einer "Nationalen" Aktion ein zusätzliches Ölfass aus dem Ölfeld, wo gebaut wurde (wenn dies der Fall ist). WICHTIG: Dieser Turm fördert seine Vorkommen nicht mit der Aktion 'Drill' (auch nicht mit 'Build'), sondern nur durch die Aktion "National". Bei Ausführung der Aktion "National" musst du mindestens eine Ressource aus deinem Lager verkaufen. Wenn du dies tust, fördere ein zusätzliches Ölfass, das direkt zum nationalen Markt geht, ohne vorher dein Lager zu passieren. Danach erhältst du eine weitere Münze von der Bank für diesen Verkauf.

Beispiel: Daniel hat in Pecos einen kleinen nationalen Turm gebaut. Wenn er die Aktion "National" ausführt, verkauft er aus seinem Vorrat 2 Ölfässer. Dabei kann er ein weiteres Fass in Pecos fördern, das direkt zum Markt geht, ohne sein Lager zu passieren und dieses zusammen mit den anderen verkaufen. Da er der einzige Spieler ist, der die Aktion "National" ausgeführt hat, erhält er insgesamt 13 Geldstücke, 4\$ für jedes Fass und zusätzlich 1\$ für den Turm.



- Regierungs-Bohrturm:

Dank einer Vereinbarung mit der Regierung ist die Errichtung dieses Bohrturms mit der "Build"-Aktion kostenlos. Er gestattet die Förderung von 1 Fass Erdgas, das direkt auf den lokalen Markt geht (und dem Spieler 1 SP gibt).

Sobald das Erdöl des Ölfeldes erstmals erschöpft ist und nachgefüllt werden muss, muss der Spieler \$10 an die Bank zahlen, um den Bohrturm freizustellen und sein ganzes Potenzial nutzen zu können. Wird bezahlt, kann der Inhaber dieses Bohrturms weiter 1 Fass Erdgas fördern, das direkt auf den lokalen Markt geht, plus zusätzlich 2 Fässer Öl, die ins Lager seiner Raffinerie gehen.

Bei der Errichtung dieses Bohrturms wird einer der flachen orangefarbenen Spielsteine in den angegebenen Bereich der Bohrturmkachel gelegt. Wird das Nutzungsrecht gezahlt, wird der orangefarbene Spielstein weggenommen und zeigt das ganze Potenzial des Bohrturms.

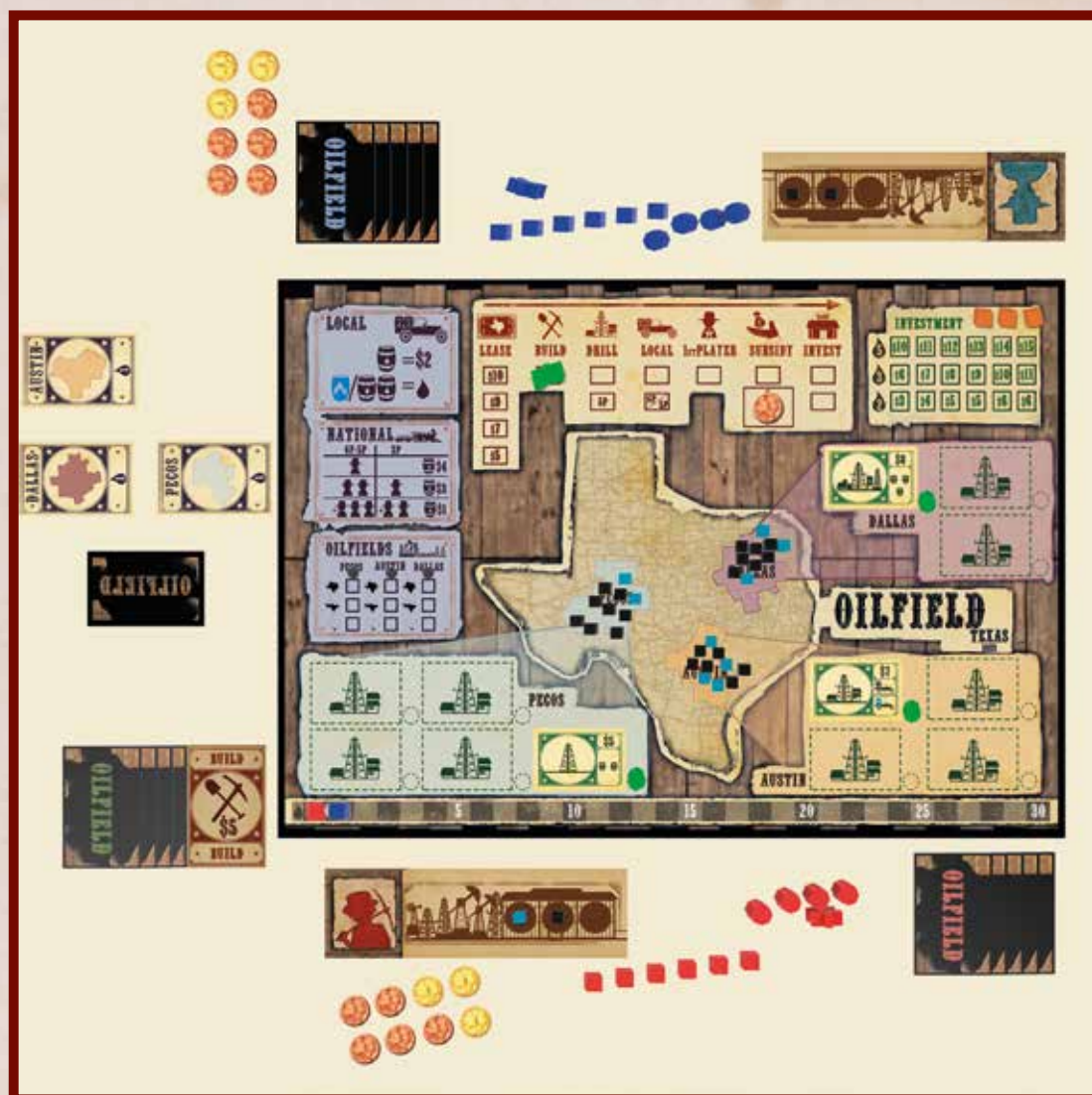
Hat der Spieler das Geld nicht oder möchte er den Preis des Bohrturms bei der Nachfüllung des Ölfeldes nicht bezahlen, verliert er den Turm **und das Ölfeld, auf dem er errichtet wurde**. In diesem Fall gehen Bohrturmkachel und Konzessionskarte auf ihre jeweiligen Märkte zurück und stehen den Spielern damit wieder zur Verfügung. Daran denken, dass Investitionen auf Wunsch jederzeit verkauft werden können, ohne dass eine Aktion dafür verbraucht werden muss.

VARIANTE FÜR ZWEI SPIELER.

Oilfield ist ein Spiel für 3 bis 5 Spieler. Mit dieser Variante könnt ihr aber auch spielen, wenn ihr nur zu zweit seid. Der Großteil der Spielidee und die Spielsensationen bleiben erhalten.

Aufbau für 2 Spieler:

- Alle Elemente des Aufbaus für einen fiktiven Spieler vornehmen:
 - Wählt eine Farbe, die ihr nicht benutzen wollt und wählt einen Arbeiter und drei Konzessionsmarker.
 - Wählt ebenfalls das Kartenset für private Aktionen in dieser Farbe.
 - Entnimmt dem Konzessionsstapel eine Karte für jede Region und bewahrt sie am Rand des Spielbrettes.
 - Für diesen fiktiven Spieler sind keine Münzen, Punktemarker, Investitionsmarker oder Raffinerien notwendig.
- Bereitet alles weitere so vor, wie bei einer Partie mit 3 Spielern, außer das der **Konzessionsmarkt nur 3 Karten** hat und nur zwei Raffinerien gebraucht werden.
- Nehmt von den entfernten Kacheln (siehe Aufbau bei 3 Spielern) den kleinen lokalen Turm, den kleinen Turm und den mittleren Turm und stellt diese beliebig jeweils in einer Region auf der Karte auf. Legt für jede einen Konzessionsmarker für den fiktiven Spieler aus.
- Mischt den Stapel mit privaten Aktionen des fiktiven Spielers und zieht eine beliebige Karte. Stellt den Arbeiter im entsprechenden Feld in der Spur mit öffentlichen Aktionen auf (wenn "National" erscheint, zieht eine andere Karte). Wenn "Lease" erscheint, stellt ihn im Feld mit 5\$ auf.



Die Regeln stimmen weitgehend mit denen für drei Spieler überein (die Ölfelder werden mit 10 Ressourcen aufgefüllt). Allerdings gelten folgende Unterschiede:

ÖFFENTLICHE AKTIONEN

Außer in der ersten Runde, bevor die Spieler ihre Aktion wählen, bewegt sich der Arbeiter des fiktiven Spielers ein Feld nach rechts in der Spur für öffentliche Aktionen vor. Wenn der Arbeiter im Feld von "Investieren" war, begibt er sich zu "Lease" (im Feld von 5\$). Dies löst keine Aktion aus und dient nur zur Blockierung der Aktion für die Spieler.

Danach wählen die Spieler ihre öffentlichen Aktionen in der Reihenfolge und führen diese aus (der Arbeiter des fiktiven Spielers darf nicht vom Brett genommen werden).

PRIVATE AKTIONEN

Bevor die Spieler ihre privaten Aktionen offenlegen, werden die Aktionskarten des fiktiven Spielers gemischt und es wird eine beliebige Karte gezogen. Je nach gezogener Karte wird folgendes ausgeführt:

- "Lease": Es werden alle Konzessionskarten des Marktes entfernt, diese werden gemischt und danach werden 3 neue Karten gezogen (es ist unwichtig, welche Karten zuvor existierten).
- "Build": Es werden alle Gebäudekacheln des Marktes entfernt, diese werden gemischt und danach werden 5 neue Kacheln gezogen (es ist unwichtig, welche Kacheln zuvor existierten).
- "Local": Der letzte Spieler gewinnt \$1.
- "National": Beeinflusst den Verkaufspreis auf dem nationalen Markt, als ob ein weiterer Spieler in dieser Runde diese Aktion ausgeführt hätte.
- "Drill": Der Ausgangsspieler mischt die 3 Konzessionskarten, die am Anfang aussortiert wurden, und der andere Spieler wählt eine beliebige Karte und deckt sie auf. Es wird in der Region, die auf der Karte angegeben ist, eine Aktion "Drill" ausgeführt, wobei der Bohrturm verwendet wird, den der fiktive Spieler dort hat. Wenn es sich um den kleinen lokalen Turm handelt, wird, falls möglich, 1 x Gas gefördert. Wenn das nicht möglich ist, wird 1 x Öl gefördert. Die geförderten Ressourcen wandern in den Beutel

Anschließend führen die Spieler ihre privaten Aktionen auf normale Weise aus.

Optional: Die Karten des fiktiven Spielers und die der Spieler werden gleichzeitig aufgedeckt und dessen Aktion wird zwischen den beiden Spielern ausgeführt ("National" hat Einfluss auf beide), um somit dem Ausgangsspieler mehr Bedeutung zu geben.

Die weiteren Regeln gelten ganz normal, einschließlich der Regeln bei Spielende und der Bewertung der Punkte.



OILFIELD

Texas, 1933, à l'aube d'un nouveau jour pour les pionniers intrépides de l'Ouest américain.

Sous le sable brûlant du désert, l'or noir attend votre arrivée... Qu'attendez-vous ?

Obtenez des concessions du gouvernement dans l'un des plus riches gisements pétrolifères, construisez des tours de forage, pompez le pétrole et investissez intelligemment !

Concluez des accords judicieux, élaborez une stratégie audacieuse pour éliminer vos adversaires, et devenez un véritable magnat du pétrole !

CONTENU



1 Plateau de jeu



5 Tuiles joueurs
(raffineries)



50 Pièces



24 Tuiles bâtiments:



12 Cartes de concessions:
3 Dallas, 4 Austin, 5 Pecos



25 Cartes d'actions
secrètes



5 Ouvriers



20 Marqueurs de con-
cession



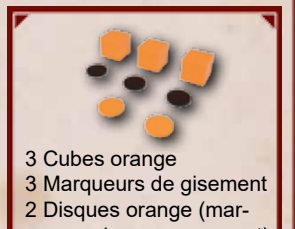
1 Sac en tissu



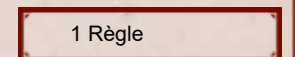
30 Marqueurs d'investis-
sement



49 Cubes noirs
21 Cubes bleu clair
1 Cube gris : grève



3 Cubes orange
3 Marqueurs de gisement
2 Disques orange (mar-
queurs du gouvernement)



1 Règle

APERÇU

Dans Oilfield, vous jouez le rôle d'un magnat du pétrole en Amérique, dans les années 30, pour tenter de vous enrichir et exploiter de riches gisements pétrolifères, en vendant au meilleur prix le gaz naturel et le pétrole que vous extrayez.


Mais bien entendu, vous n'êtes pas seul, d'autres courageux entrepreneurs comme vous vont également tenter de tirer le meilleur profit de leurs investissements.

Le but du jeu est d'être le joueur qui obtient le plus de points de victoire (PV) à la fin du jeu.

Vous avez la possibilité d'effectuer 2 actions à chaque tour de jeu ; une action publique et une action secrète. Ces actions incluent l'obtention de concessions sur des régions pour les exploiter, construire des tours de forage pour extraire les ressources, vendre vos produits sur le marché local ou national, investir intelligemment en bourse, etc.

Votre réussite dépendra de votre façon de gérer ces actions pour engranger un maximum de PV.

MISE EN PLACE

Lors de votre première partie, nous vous recommandons de laisser les tuiles de bâtiments avancés de côté. Ces tuiles sont facilement identifiables grâce au chapeau présent sur celles-ci. 

1. Mettez tous les cubes noirs et bleu clair dans le sac.
2. Placez le plateau de jeu au centre de la table, de manière à être accessible pour tous les joueurs.
3. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit 5 cartes actions, 1 ouvrier, 4 marqueurs de concession et 6 marqueurs d'investissement de sa couleur.
4. Chaque joueur reçoit 20\$. Placez le reste des pièces près du plateau de jeu pour constituer la banque.
5. Chaque joueur place un marqueur d'investissement de sa couleur sur la case "0" du compteur des PV.
6. Chaque joueur prend la tuile raffinerie de sa couleur, ainsi que deux cubes de ressources au hasard dans le sac et les place dans son entrepôt.
7. Ensuite, dans chacune des trois régions du jeu (Austin, Dallas & Pecos) placez le nombre de ressources adapté au nombre de joueurs depuis le sac (voir tableau ci-dessous).
8. Lorsque tous les joueurs ont pioché leurs 2 ressources au hasard, et que chaque gisement de pétrole a été rempli, ajoutez le cube gris dans le sac, parmi les autres cubes.
9. Mélangez les tuiles bâtiments afin de former une pile faces cachées.

Pour une partie à 3 joueurs, retirez du jeu 1 tuile bâtiment de chaque type de tour (simples et avancées) et de chaque type de raffinerie (voir la section "Raffineries & Tours de forage" de ce livret). Ces tuiles ne seront pas utilisées pendant la partie.

Retournez-en autant que nécessaire pour créer le marché des bâtiments.

Au début du jeu, si vous retournez 3 tuiles de tour de forage du même type, remettez-en une dans la pile, mélangez et piochez-en une autre.

10. Mélanger les cartes de concessions et placez-les faces cachées à côté du plateau. Ensuite, retournez 4 cartes pour former le marché des concessions.
11. Placez les trois marqueurs orange d'investissement à côté du plateau.
12. Placez les trois marqueurs de gisements de pétrole sur la piste des gisements de pétrole.
13. Placez 1\$ sur l'espace réservé de l'action "Subsidy".
14. Enfin, utilisez votre méthode préférée pour désigner le 1er joueur au début du jeu, il reçoit ensuite la carte 1er joueur.



		
	10	5
	12	6
	14	6

DESCRIPTION BREVE DES ACTIONS

Au cours du jeu, les joueurs effectueront des actions sur le plateau à tour de rôle. Vous devrez effectuer vos actions dans un ordre logique pour obtenir des bénéfices et évoluer dans le jeu.

Par exemple, avant de construire une tour de forage dans une région, vous devez d'abord acquérir un permis du gouvernement (Concession), et seulement une fois votre tour construite, vous pourrez commencer à extraire le pétrole.

Vous pouvez effectuer deux actions à chaque tour, d'abord une action publique, et ensuite une action choisie secrètement de sorte que les autres joueurs n'auront que peu de possibilités pour réagir à cette dernière.

L'action publique est choisie sur le plateau, et l'action secrète est choisie parmi un jeu identique de cartes actions que chaque joueur possède ; vous placez votre carte action face cachée sur la table, et vous ne la révélez qu'au moment venu.

Regardons rapidement les principales actions possibles (vous trouverez une description détaillée plus loin dans ce livret) :



LEASE (Concession) – Action publique et secrète.

A travers un système de mises, vous pouvez acquérir le droit de construire des infrastructures sur les gisements de pétrole pour extraire du pétrole ou du gaz naturel.



BUILD (Construire) – Action publique et secrète.

Vous décidez de construire un type de tour de forage ou une extension de raffinerie que vous voulez utiliser, à partir de ce qui est disponible. Il y a des tours de différents coûts, dépendant de leur efficacité.



DRILL (Extraire) – Action publique et secrète.

Avec cette action, vous pouvez mettre vos tours en marche et extraire le pétrole des gisements. L'efficacité de cette action dépend du type de tour que vous avez construit.



LOCAL (Marché local) – Action publique et secrète.

Lorsque vous avez extrait des ressources, vous pouvez les vendre pour faire du bénéfice. Effectuez cette action au marché local à un prix fixe.



NATIONAL (Marché national) – Action secrète.

Au lieu de les vendre sur le marché local, vous pouvez choisir de vendre vos ressources au marché national, où vous pouvez obtenir de meilleurs prix.

Mais soyez prudents, les prix du marché national varient en fonction de l'offre, vous devrez donc choisir cette action stratégiquement.



1ST PLAYER (1er joueur) – Action publique.

Si vous voulez être le 1er joueur, ce qui vous permet de choisir votre action publique avant les autres joueurs, et effectuer votre action secrète en premier, c'est l'action à effectuer.



SUBSIDY (Subside) – Action publique.

Si vous n'avez plus d'argent, ou si vous avez besoin de plus d'argent, avec cette action vous pouvez obtenir de l'argent du gouvernement.



INVEST (Investir) – Action publique.

Avec votre budget initial, ou avec l'argent que vous avez gagné pendant le jeu, vous pouvez effectuer cette action pour réaliser des investissements qui vous rapportent des PV.

COMMENT JOUER ?

Le jeu se déroule en plusieurs tours, durant lesquels les joueurs choisissent et effectuent leurs actions. Chaque tour se divise en 3 phases :

Phase de sélection d'action:

Lors de cette première phase, les joueurs vont choisir deux actions à effectuer lors de ce tour.

-Action publique : En commençant par le 1er joueur, chaque joueur place son ouvrier sur une action disponible du plateau.

Il ne peut y avoir qu'un seul ouvrier sur chaque action du plateau, donc si l'action que vous voulez effectuer est déjà prise, vous ne pourrez pas choisir cette action lors de ce tour.

-Action secrète : Lorsque tous les joueurs ont choisi leur action publique, chacun d'eux prend une carte action de sa main et la place face cachée à côté de sa raffinerie.

Lorsque tous les joueurs ont choisi leurs 2 actions, la phase suivante débute.

Remarque : La case "Drill" marquée 5p n'est utilisée que lors d'une partie à 5 joueurs, et la case "Local" marquée 4p/5p n'est utilisée que lors d'une partie à 4 ou 5 joueurs.

Phase d'actions publiques:

Lors de cette phase, les joueurs vont effectuer leurs actions publiques.

Ces actions sont exécutées suivant l'ordre indiqué sur le plateau. En commençant par l'action la plus à gauche ("Lease"), et de haut en bas, les joueurs effectuent leurs actions l'un après l'autre.

Chaque fois qu'une action est exécutée, le joueur effectuant l'action reprend son ouvrier du plateau et le place à côté de sa raffinerie.



Phase d'actions secrètes:

Lorsque toutes les actions publiques ont été exécutées, effectuez toutes les action secrètes.

Tous les joueurs retournent leurs cartes actions face visible, révélant l'action choisie pour cette phase. Ensuite, les actions sont effectuées dans l'ordre du tour, en commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire.

A son tour, un joueur n'a pas l'obligation d'effectuer l'action qu'il a choisi ; l'action choisie ne peut pas être changée, mais le joueur peut décider de passer son tour, perdant cette action.

Lorsque tous les joueurs ont effectué leurs deux actions, le tour est terminé. Rapprovisionnez les marchés et les gisements de pétrole, si nécessaire.

Ensuite, commencez un nouveau tour par une nouvelle phase de sélection d'action.

Remarque : Les actions publiques sont choisies dans l'ordre du tour, mais sont exécutées en suivant l'ordre des actions sur le plateau. Les actions secrètes sont choisies par tous les joueurs simultanément, mais sont effectuées dans l'ordre du tour, en commençant par le premier joueur.

DESCRIPTION DES ACTIONS

Comme décrit précédemment, un joueur peut effectuer 2 actions à chaque tour, la première est choisie publiquement, et la deuxième secrètement, mais, dans les deux cas, les effets sont identiques.

Un joueur peut répéter la même action lors d'un tour, s'il la choisit comme action publique et secrète.



LEASE (Concession) – Action publique et secrète :

Pour démarrer la production, la première chose dont vous avez besoin est d'acquérir une concession, vous donnant le droit d'exploiter un des gisements dans le jeu. Ces droits d'exploitation sont acquis via cette action, qui peut être choisie comme action publique et secrète.

Si vous la choisissez comme action publique, choisissez, parmi les prix disponibles, le montant que vous êtes prêt à payer pour une nouvelle concession. Ensuite, placez votre ouvrier sur la case libre avec le montant de votre enchère.

Lors de la résolution de cette action, le joueur avec l'enchère la plus haute jouera en premier, suivi par l'enchérisseur suivant, et ainsi de suite. Chaque joueur paie l'enchère sélectionnée, choisit une carte de concession parmi celles disponibles et la place près de sa raffinerie (chaque carte de concession donne 1 PV à la fin du jeu). Pour terminer, le joueur place un marqueur de concession de sa couleur sur un territoire libre du gisement indiqué par la carte de concession.

Il n'y a qu'une seule enchère par tour, donc le montant initial que vous enchérissez est le prix final que vous offrirez pour ce tour.

Si vous choisissez cette action en tant qu'action secrète, vous ne payerez que 5\$, mais vous n'aurez de disponible que les cartes de concession qui n'auront pas été choisies pendant la phase d'actions publiques.

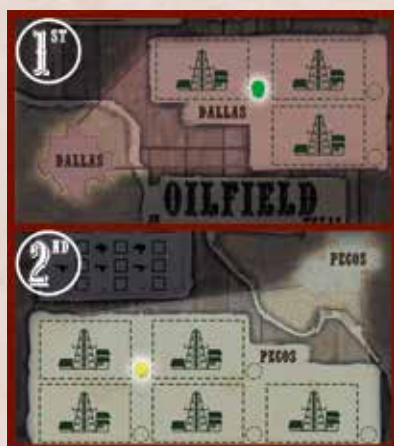
Il peut arriver qu'au moment où les actions secrètes sont exécutées, il n'y ait plus de cartes de concession disponibles ; dans ce cas, le joueur ne peut pas acheter une carte de concession, perd l'action, mais ne doit pas payer quoi que ce soit.

Exemple : Dans une partie à 4 joueurs, au premier tour, les cartes de concession disponibles sont : 2 Pecos, 3 Austin & 1 Dallas.

Daniel & Julia choisissent "Lease" comme action publique. Daniel est le premier joueur et enchérit pour 5\$. Julia joue ensuite et enchérit pour 7\$. Au moment de résoudre ces actions, Julia va choisir en premier car elle a proposé un montant supérieur.

Elle paie 7\$ et prend une des 6 cartes de concession disponibles. Elle prend Dallas et place un marqueur de concession de sa couleur sur une des concessions libres à Dallas. C'est ensuite au tour de Daniel, qui paie 5\$ et prend une des 5 cartes de concession disponibles. Daniel choisit Pecos, et place son marqueur de concession sur une des 5 concessions disponibles à Pecos.

A partir de maintenant, ces deux joueurs ont le droit de construire une tour de forage dans leurs concessions respectives.



Remarque : Les joueurs gardent leurs cartes de concession dans leur espace de jeu jusqu'à la fin du jeu, car chaque carte de concession possédée par un joueur lui donnera 1 PV à la fin du jeu.



BUILD (Construire) – Action publique et secrète :

Avec cette action, les joueurs peuvent acheter, sur le marché, des tours de forage pour les construire sur leurs concessions libres ou des extensions de raffinerie pour augmenter la capacité de leur entrepôt.

En choisissant cette action, soit publique soit secrète, un joueur peut acheter une des tours ou une extension de raffinerie disponible sur le marché. Le joueur paie le prix indiqué sur la partie supérieure de la tuile, et la place à l'endroit approprié ; si l'achat est une tour de forage, elle est placée sur une concession libre que le joueur actif possède, si c'est une extension de raffinerie, elle est placée à côté de la raffinerie du joueur (il n'y a pas de limite au nombre d'extensions de raffinerie qu'un joueur peut posséder).



Tours de forage



Extensions de raffinerie

A la construction d'une nouvelle tour, le joueur peut immédiatement effectuer une action "Drill" pour cette tour (voir description ci-dessous).

Les joueurs ne peuvent pas construire sur une concession s'il y a déjà une tour construite sur celle-ci. Si le joueur ne possède plus de concession libre pour y construire, ou s'il n'y a plus de tuile de bâtiment disponibles (qu'il peut payer) lorsqu'il effectue cette action, l'action est perdue. Les tours de forage ne peuvent pas être retirées une fois construites.



DRILL (Extraire) – Action publique et secrète :

Avec cette action, vous pouvez utiliser vos tours pour extraire le pétrole des gisements du plateau, là où vous avez au moins une tour de forage.

Lorsque vous effectuez cette action, soit publiquement soit secrètement, le joueur peut extraire des ressources avec ses tours de forage, pour autant qu'il ait assez de places libres dans l'entrepôt de sa raffinerie pour les stocker. Pour chaque tour en sa possession, le joueur peut prendre autant de ressources qu'indiqué sur la tuile tour, du gisement où elle est construite, et les ajouter sur les emplacements libres de son entrepôt.

S'il n'y a pas assez de ressources dans le gisement, le joueur prend toutes celles disponibles (du type indiqué sur la tuile bâtiment). De la même façon, le joueur ne peut prendre au maximum que le nombre de ressources qu'il peut stocker dans sa raffinerie.

Exemple : Anna a une tour à Austin, avec une capacité d'extraction de deux barils de pétrole. Lors de la résolution de son action "Drill", elle prend deux cubes noirs du gisement d'Austin, et les ajoute à sa raffinerie. Elle peut le faire car elle a assez de place dans sa raffinerie ; si elle n'avait eu qu'une seule place de libre, elle n'aurait pris qu'un seul baril.

Exemple 2 : Daniel a une tour à Dallas, avec une capacité d'extraction de trois barils de pétrole. Dans le gisement de Dallas, il n'y a que 2 cubes noirs de pétrole et 1 cube bleu clair de gaz naturel. Donc, lors de la résolution de son action "Drill", il ne prend que les 2 cubes noirs, pour autant qu'il ait assez d'emplacements libres, malgré que sa tour ait une capacité de pompage plus importante.





LOCAL (Marché local) – Action publique et secrète :

Avec cette action, les joueurs vont avoir la possibilité de vendre leurs ressources sur le marché local. Le marché local a des prix fixes, donc vous connaissez le montant exact lorsque vous vendez à cet endroit.

Lorsque vous effectuez cette action, soit publiquement soit secrètement, vous pouvez vendre autant de cubes de ressources depuis votre raffinerie que vous le désirez, en pouvant vendre l'ensemble ou uniquement un seul.

En fonction de ce que le joueur vend, il recevra soit de l'argent, soit des PV.

Pour chaque baril de pétrole = 2\$.

Pour chaque baril de gaz naturel ou pour deux barils de pétrole = 1 PV.



Exemple : Anna a 3 barils de pétrole dans sa raffinerie. Elle peut choisir de vendre ses 3 barils de pétrole pour 6\$, ou n'en vendre qu'1 pour 2\$ et les 2 autres pour 1 PV.

Daniel a 1 baril de pétrole et 2 barils de gaz naturel. Il peut vendre le baril de pétrole pour 2\$ et ceux de gaz naturel pour 2 PV.

Toutes les ressources vendues de cette manière sont remises dans le sac de ressources.

Le Superviseur du Marché Local : Le joueur assis à la droite du 1er joueur (le dernier joueur dans l'ordre du tour) sera le Superviseur du Marché Local. Chaque fois qu'un joueur, autre que le Superviseur, utilise le marché local, le Superviseur reçoit 1\$ de la banque.



NATIONAL (Marché national) – Action secrète uniquement :

Comme action secrète, les joueurs peuvent vendre leurs ressources sur le marché national.

Sur le marché national, les prix varient en fonction de l'offre actuelle, donc, quand cette action est effectuée, vous devez regarder combien de joueur l'ont choisie lors de ce tour. Le tableau sur le plateau précise le montant qui sera payé par baril lors de ce tour, en fonction du nombre de joueur qui ont choisi "National" comme action secrète.

Toutes les ressources vendues de cette manière sont remises dans le sac de ressources.

NATIONAL		4P/5P		3P	
		[1 Player]		[1 Barrel] \$4	
		[2 Players]		[1 Barrel] \$3	
		[3+ Players]		[1 Barrel] \$1	



1ST PLAYER (1er joueur) – Action publique uniquement :

Au début du jeu, choisissez un joueur qui sera le 1er joueur. Ce joueur sera le premier à choisir son action publique et à effectuer son action secrète. Pour profiter de cet avantage important, vous pouvez choisir l'action 1er joueur comme action publique et vous recevez la carte 1er joueur jusqu'à ce qu'un autre joueur vous la reprenne.

Cette action a un effet immédiat, donc, dans la phase d'actions secrètes suivante, le joueur effectuera déjà son action secrète en premier. Prenez la carte 1er joueur et placez là à côté de votre raffinerie après avoir résolu cette action.



SUBSIDY (Subside) – Action publique uniquement :

Au début du jeu, et au début de chaque nouveau tour, le gouvernement offre un subside de 1\$, qui est ajouté à l'endroit réservé à cet effet sur le plateau, sous la case de l'action "Subsidy".

Cet argent est cumulatif, et donc, le montant disponible augmentera tour après tour jusqu'à ce qu'un joueur le prenne.

En réalisant cette action publique, un joueur peut prendre tout l'argent de cet emplacement et l'ajouter à sa réserve personnelle.



INVEST (Investir) – Action publique uniquement :

Pour convertir vos bénéfices en PV, cette action publique va vous permettre d'acquérir des investissements.

Ces investissements rapportent des PV pour la fin du jeu. Il y a trois différents types d'investissements en fonction de leur valeur : 5 PV, 3 PV & 2 PV. Vous ne pouvez faire cette action qu'une seule fois par tour.

Choisissez quel investissement vous voulez acquérir (5, 3 ou 2) et payez le prix indiqué, sur la première case libre de la piste d'investissement. Une fois le montant payé, placez un cube d'investissement de votre couleur sur cette case, et ajoutez à votre piste de PV autant de points que la valeur de cet investissement.

Aucun autre joueur ne pourra plus payer ce prix pour cet investissement, et le prix supérieur suivant sera celui à payer pour l'action "Invest" suivante.

Exemple : Anna (couleur rouge) acquiert un investissement de 3 PV, et paie 6\$ à la banque. Ensuite, elle place l'un de ses marqueurs d'investissement sur la case marquée 6\$ sur cette rangée, et avance son marqueur de PV de 3 cases. A partir de ce moment, le prochain joueur à acquérir un investissement de 3 PV devra payer le prix suivant, dans ce cas-ci 7\$.

	INVESTMENT					
5	\$10	\$11	\$12	\$13	\$14	\$15
3	\$6	\$7	\$8	\$9	\$10	\$11
2	\$3	\$4	\$5	\$5	\$6	\$6

Vente d'investissements : Les joueurs peuvent revendre leurs investissements au gouvernement à n'importe quel moment. Cela ne coûte pas d'action. Le prix de vente est déterminé par le prix actuel de cet investissement sur le tableau du plateau.

Lorsqu'un investissement est vendu, le joueur récupère son marqueur d'investissement de la piste, reçoit le prix actuel de la banque, et recule son marqueur de PV d'autant de case que la valeur de l'investissement revendu. Pour terminer, il place un marqueur d'investissement du gouvernement (orange) sur la case libérée, laissant le prix actuel inchangé pour cet investissement.

Exemple : Après quelques tours, Anna a besoin de vendre son investissement de 3PV pour lequel elle avait payé 6\$. Martin, le joueur bleu, a acquis 2 investissements de 3 PV, pour lesquels il a payé 7\$ et 8\$ respectivement. Le prix visible suivant est 9\$, c'est donc le montant qu'Anna recevra en revendant son investissement au gouvernement.

Une fois qu'Anna a reçu l'argent de la banque, elle récupère son marqueur d'investissement de la piste, place un marqueur du gouvernement à la place, et recule son marqueur de PV de 3 cases sur la piste des PV.

	INVESTMENT					
5	\$10	\$11	\$12	\$13	\$14	\$15
3	\$6	\$7	\$8	\$9	\$10	\$11
2	\$3	\$4	\$5	\$5	\$6	\$6

Remarque : Le prix des investissements ne diminue jamais. Utilisez les marqueurs du gouvernement pour substituer les marqueurs de joueur récupérés, surtout lorsque le marqueur récupéré est celui le plus à droite (celui qui couvre le prix payé le plus haut).

RAFFINERIES & TOURS DE FORAGE

Raffineries:

Chaque joueur possède une raffinerie qu'il reçoit au début du jeu, avec une capacité de stockage de 3 barils de pétrole. N'importe quelle ressource peut être stockée dans l'entrepôt (pétrole et gaz naturel).

A la fin du jeu, avoir une section de votre entrepôt pleine de ressources vous donne 1 PV.



Extensions de raffinerie:

Avec l'action "Build", vous pouvez acheter des extensions pour votre raffinerie, parmi d'autres bâtiments. Une fois construite, elle vous permet de stocker 2 barils de ressources supplémentaires dans votre raffinerie. A la fin du jeu, avoir une extension de raffinerie pleine vous donne 1 PV supplémentaire.



Tours de forage:

Il y a 5 types de tours de forage de base, avec différents prix et capacités d'extraction.



Petite tour : Coûte 5\$ et permet d'extraire 2 barils de pétrole du gisement où elle a été construite



Tour moyenne : Coûte 8\$ et permet d'extraire 3 barils de pétrole du gisement où elle a été construite.



Tour mixte : Coûte 10\$ et permet d'extraire 1 baril de pétrole et 1 baril de gaz du gisement où elle a été construite. En plus, elle permet d'extraire un second baril de gaz ou de pétrole, au choix du joueur.



Petite tour locale : Coûte 7\$ et permet d'extraire 1 baril de pétrole OU 1 baril de gaz du gisement où elle est construite. La ressource extraite est immédiatement revendue sur le marché local, donnant au joueur 2\$ s'il extrait du pétrole ou 1 PV s'il extrait du gaz.



Tour locale moyenne : Coûte 13\$ et permet d'extraire 3 barils de pétrole du gisement où elle est construite. En plus, elle permet d'extraire un baril de gaz qui est revendu directement sur le marché local, donnant au joueur 1 PV.

Au moment où vous construisez une tour de forage, cette tour effectue une action "Drill" gratuite, extrayant des ressources dès le début, sans avoir à dépenser une action pour le faire.

REAPPROVISIONNEMENT

Pendant le jeu, les ressources des gisements, les cartes de concession et les tuiles bâtiments peuvent avoir à être réapprovisionnées. Si c'est nécessaire, faites-le entre les tours ou entre les phases, dépendant du cas.

Tuiles bâtiments :

Au début du jeu, et au début de chaque nouveau tour, placez autant de tuiles de tour que nécessaire pour remplir le marché des bâtiments, en fonction du nombre de joueurs.

3 joueurs : Le marché est composé de 5 tuiles bâtiments.

4-5 joueurs : Le marché est composé de 6 tuiles bâtiments.

Cartes de concession :

Au début du jeu, et au début de chaque nouveau tour, placez autant de cartes de concession dans le marché des concessions que nécessaire pour avoir 4 cartes disponibles dans le marché.

Gisements de pétrole :

A chaque tour, au début d'une nouvelle phase, vérifiez si le pétrole (cubes noirs) d'un gisement est épuisé. Si c'est le cas, avancez le marqueur de ce gisement, et prenez du sac de ressources autant de cubes que nécessaire pour réapprovisionner le gisement, en fonction du nombre de joueurs :

3 joueurs : 10 cubes de ressource.

4 joueurs : 12 cubes de ressource.

5 joueurs : 14 cubes de ressource.

		
	10	5
	12	6
	14	6

Le moment déterminé pour réapprovisionner un gisement est à la fin de la phase en cours d'un tour. Par exemple, si un gisement est épuisé en barils de pétrole lors de la phase d'actions publiques, les joueurs ne peuvent pas extraire de pétrole de ce gisement ; ils ne peuvent extraire que du gaz (s'il en reste et qu'ils possèdent la tour de forage adéquate) jusqu'au début de la phase suivante d'actions secrètes. De même, si un gisement est épuisé lors de la phase d'actions secrètes, le gisement reste vide jusqu'au début du tour suivant.

Si un joueur choisit l'action "Drill" comme action, et qu'il n'y a plus de cubes de ressources disponibles pour lui, il perd son action.

Grève ! :

Si au moment du réapprovisionnement, le cube gris est tiré, les travailleurs de ce gisement partent en grève lors de la prochaine phase d'actions, et ne travailleront pas. Les joueurs ne pourront pas extraire de ressources de ce gisement. Lors de la phase d'actions suivante, la grève prend fin et le cube gris est remis dans le sac de ressource (il peut y avoir plus d'une grève au cours du jeu).

Par exemple, à la fin de la phase d'actions publiques, un gisement est épuisé. Durant le réapprovisionnement de ce gisement, le cube gris est tiré du sac, et donc, lors de la prochaine phase d'actions secrètes, personne ne pourra extraire de ressources de ce gisement jusqu'à la prochaine phase d'actions publiques.

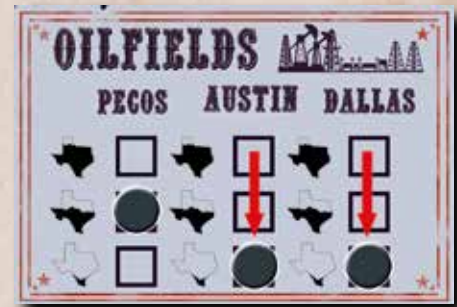
De la même façon, si vous devez réapprovisionner le gisement après la phase d'actions secrètes, les joueurs ne pourront pas extraire dans ce gisement jusqu'à la prochaine phase d'actions secrètes.

Lorsque 2 gisements sont complètement vides, le jeu se termine.

FIN DU JEU

Lorsque deux gisements ont été complètement épuisés, la fin du jeu est déclenchée. Cela signifie que l'on termine le tour en cours, un dernier tour est joué, après lequel les joueurs comptent leurs PV.

Les joueurs auront gagné des PV au cours du jeu (en investissant et en vendant des ressources). Ajoutez, à ces points, les PV suivants :



1 carte de concession = 1 PV

A la fin du jeu, chaque joueur reçoit 1 PV pour chaque carte de concession en sa possession (peu importe si une tour y est construite ou pas). Avancez le marqueur de PV d'autant de cases que de cartes de concession que le joueur possède.

1 entrepôt plein (raffinerie de base ou extension) = 1 PV

Pour chaque entrepôt ou extension d'entrepôt que le joueur a rempli de cubes de ressource à la fin du jeu, il reçoit 1 PV. Un entrepôt est considéré comme plein si tous ces emplacements de stockage ont des cubes (soit de gaz, soit de pétrole).

Avancez le marqueur de PV d'autant de cases que de raffineries pleines qu'il possède.

Exemple : Julia achète une extension de raffinerie. A la fin du jeu, elle a 2 cubes de pétrole invendus, elle peut donc remplir les deux espaces de stockage de son extension de raffinerie et gagne 1 PV. Si elle avait eu 3 autres barils, elle aurait pu remplir sa raffinerie de base également, recevant un PV supplémentaire, pour un total de 2 PV. Si elle n'avait pas eu l'extension de raffinerie (qui a 2 espaces de stockage), elle n'aurait rien eu pour ses 2 barils restants, puisque l'entrepôt de la raffinerie de base a une capacité de 3 barils, il ne serait donc pas plein.



Etre le joueur avec le plus d'argent = 2 PV

Lorsque tous les autres PV ont été attribués, le joueur avec le plus d'argent au total à la fin du jeu reçoit 2 PV supplémentaires. S'il y a égalité, tous les joueurs à égalité reçoivent 1 PV au lieu de 2.

Avancez le marqueur de PV du/des joueur(s) d'une ou deux cases sur la piste de PV.


Après le décompte final, le joueur avec le plus de points de victoire (PV) est le gagnant de la partie.

S'il y a égalité, le joueur avec le plus d'argent gagne.

S'il y a toujours égalité, le joueur avec le moins de cartes de concession est le vainqueur.

Si l'égalité persiste, tous les joueurs en égalité gagnent la partie.

TOURS AVANCEES

Oilfield inclus un jeu de tuiles pour joueurs avancés, pour ajouter plus de diversité à vos parties. Ces tuiles sont marquées d'un chapeau sur leur illustration pour les distinguer facilement. 

Pour profiter de tout le potentiel de ces tours avancées, il est recommandé d'avoir joué à quelques parties pour apprendre les règles de base, avant de les ajouter dans le jeu. Nous recommandons de les laisser de côté pour vos premières parties, ou si vous introduisez de nouveaux joueurs au jeu.



- Extension de raffinerie gazière :

Coûte 8\$ et permet de vendre du gaz sur le marché national (action "National"). Le joueur qui possède cette extension, peut vendre le gaz stocké dans son entrepôt avec l'action "National", en recevant le même montant par baril de gaz que si c'était un baril de pétrole. De plus, si vous le désirez, vous pouvez stocker, dans votre raffinerie, les barils de gaz que les tours extraient et revendent normalement directement sur le marché local

lors d'une action "Drill". Au lieu de les vendre directement, cela vous donne la possibilité de les stocker et les vendre plus tard lors d'une action "National".

Cette tuile est une extension de raffinerie, et se place donc à côté de la raffinerie, et non pas sur un espace libre de concession.



- Petite tour nationale :

Coûte 10\$ et rajoute un baril de pétrole du gisement à ceux que vous allez vendre à ce tour, et est vendu directement sur le marché national. IMPORTANT : cette tour n'extrait pas de ressources avec l'action "Drill" (ou lors de sa construction), elle extrait des ressources lors de l'action "National". Lors de la résolution de votre action

"National", vous devez vendre au moins un baril de votre entrepôt. Si vous le faites, prenez un baril supplémentaire à partir du gisement où cette tour est construite, et vendez-le directement sur le marché national, sans devoir le stocker dans votre raffinerie. En faisant cela, recevez également 1\$ supplémentaire.

Exemple : Daniel a construit une petite tour nationale à Pecos. Lorsqu'il exécute son action "National", il vend 2 barils de pétrole de son entrepôt. Grâce à cela, il peut extraire un cube de pétrole supplémentaire de Pecos, qu'il revend directement sur le marché national, sans passer par son entrepôt. Daniel est le seul joueur vendant sur le marché national à ce tour, donc il reçoit 13\$ au total, 4\$ pour chacun des trois barils, plus 1\$ supplémentaire pour la petite tour nationale.



- Tour du gouvernement :

Grâce à un accord avec le gouvernement, cette tour est construite gratuitement et permet d'extraire 1 baril de gaz naturel qui est revendu directement sur le marché local (rapportant 1 PV au joueur).

La première fois que le gisement sur lequel cette tour est construite doit être réapprovisionné, le joueur doit payer 10\$ pour libérer la tour et utiliser son plein potentiel. S'il le fait, le propriétaire de cette tour continuera à extraire 1 baril de gaz naturel qui est revendu directement sur le marché local, plus 2 barils de pétrole supplémentaires qui se placent dans l'entrepôt de la raffinerie. Lorsque vous construisez cette tour, placez l'un des disques orange dans la zone marquée de la tuile bâtiment. Lorsque vous payez les droits pour l'utilisez pleinement, retirez le disque orange, révélant ainsi l'effet complet de la tour.

Si le joueur n'a pas suffisamment d'argent, ou ne veut pas payer le prix de la tour, lorsque le gisement est réapprovisionné, il perd la tour et la concession sur laquelle elle était construite. Dans ce cas, remettez la tuile bâtiment ainsi que la carte de concession dans leurs marchés respectifs, elles deviennent alors disponibles pour tous les joueurs. N'oubliez pas que vous pouvez toujours vendre vos investissements à tout moment, sans avoir à dépenser une action pour le faire.

Remarque : Il se peut, suite à cela, qu'il y ait plus de tuiles bâtiments ou carte de concession disponibles au marché que normalement pour ce nombre de joueurs.

VARIANTE POUR 2 JOUEURS

Oilfield est un jeu pour 3 à 5 joueurs, mais grâce à cette variante, vous pourrez également jouer à 2 joueurs, sans rien perdre de la mécanique de jeu et des sensations originales.

Mise en place pour 2 joueurs :

- Préparer un jeu de composants pour un joueur factice :

Choisissez une couleur qu'aucun joueur ne prendra, et prenez l'ouvrier et trois marqueurs de concession de cette couleur

Prenez le jeu de carte d'actions de cette couleur également.

Prenez, de la pioche, une carte de concession de chaque gisement de pétrole et disposez-les sur la table à portée de main.

Vous n'aurez pas besoin d'argent, de marqueurs de point ou d'investissement, ni de raffinerie pour le joueur factice.

- Préparez le reste du jeu comme pour une partie à 3 joueurs, exception **faite du marché des concessions qui n'aura que 3 cartes** disponibles, et seules 2 raffineries seront utilisées au cours du jeu.

- Parmi les tuiles bâtiments que vous avez retiré du jeu précédemment (voir mise en place pour 3 joueurs à la page X), prenez 1 petite tour locale, 1 petite tour et 1 tour moyenne. Placez-les aléatoirement, une dans chaque gisement de pétrole, et placez un marqueur de concession de la couleur du joueur factice sur chacune d'elles.

- Mélangez le jeu de carte d'actions du joueur factice, et tirez-en une au hasard. Placez l'ouvrier du joueur factice sur l'action publique correspondante du plateau (si la carte est "National", prenez-en une autre).



Les règles sont très similaires à celles du jeu à 3 joueurs (les gisements de pétrole sont réapprovisionnés avec 10 ressources), avec les adaptations suivantes :

ACTIONS PUBLIQUES

Excepté lors du premier tour, et avant que les joueurs ne choisissent leurs actions, l'ouvrier du joueur factice se déplace d'une case vers la droite sur la piste des actions publiques.

Cela ne déclenche aucune action, c'est utilisé uniquement pour bloquer les joueurs.

Si l'ouvrier était sur une des cases "Invest", déplacez-le sur la case "Lease" de 5\$.

Après cela, les joueurs choisissent et exécutent leurs actions publiques normalement, dans l'ordre du tour (ne retirez pas l'ouvrier du joueur factice du plateau).

ACTIONS SECRETES

Avant que les joueurs ne révèlent leurs actions secrètes, mélangez le jeu de carte d'actions secrètes du joueur factice, et tirez-en une au hasard. En fonction de la carte, faites ce qui suit :

- "Lease" : Prenez toutes les cartes du marché des concessions, mélangez-les avec la pile des cartes de concession, et prenez 3 nouvelles cartes pour reformer le marché (peu importe le nombre de cartes qu'il restait sur ce marché).
- "Build" : Prenez toutes les tuiles du marché des bâtiments, mélangez-les avec la pile des tuiles de bâtiments, et prenez 5 nouveaux bâtiments pour reformer le marché (peu importe le nombre de tuiles qu'il restait sur ce marché).
- "Local" : Le Superviseur du Marché Local (le dernier joueur) gagne 1\$.
- "National" : Affecte les prix du marché national, comme s'il y avait un joueur supplémentaire vendant des ressources à ce tour.
- "Drill" : Le 1er joueur mélange les 3 cartes de concessions mises de côté lors de la mise en place au début du jeu et l'autre joueur en tire une au hasard. Révélez la carte, et effectuez une action "Drill" sur ce gisement de pétrole, en utilisant la tour de forage du joueur factice. S'il s'agit d'une Petite Tour locale, extrayez un cube de gaz naturel si possible, sinon prenez du pétrole. Les ressources extraites de cette façon sont remises dans le sac de ressources.

After this, the players will perform their private actions normally.

Optionnel : Révélez la carte d'action du joueur factice en même temps que les joueurs, et exécutez son action entre les deux joueurs (l'action "National" affectera toujours les deux joueurs), cela rendra le fait d'être le 1er joueur plus crucial.

Le reste des règles s'applique normalement, y compris les règles pour la fin du jeu et le décompte final.

OILFIELD

A GAME BY PACO YANEZ



abba
games

ART.nICOLAS SERRANO



agradecimientos acknowledge



Gael Yanez
 Buster Lehn
 JuanJosé Martínez (Junjo)
 monicaco
 Yolanda Galan
 Solanudo
 Olivier De Wilde
 TiPhor
 Famille Vanhorick Pasquini
 Benoît Delecluse
 Olivier & Oscar David
 Hilde Vandierendonck
 Darryl Shannon
 Kurt Armbruster
 Francois Boilard
 Miguel Lacave
 Koima
 Gaby Cervera
 Javier Muñoz García
 MrPlayforlive
 Carlos Martínez Torres
 Michael Abeledo
 Francisco Javier Ruiz Gómez
 Grego
 losamigosdelosjuegos.es
 Karinsky&^angelika^
 Miskatonico27
 El Púlpito de Preacher Rush
 David Molina López (David Trovador)
 Sergio Rodriguez Yanes
 Rubén Muñoz Muñoz (RMMGames)
 Guillermo Peral Fontova
 Celia Calzada
 Rincón de jugones
 HuesoSeco
 Pablo (Maek)
 Cristina Tijero Capdevila
 Guillermo Tarazona
 Joan Manuel Rovira Galvez
 Antonio Muñoz de Arenillas Valdés
 Dinael URDANETA
 CUCHARÓN
 Domingo de Juegos
 Andrea Sofia Rovira Galvez
 Fernando Latorre
 Henri y Gabriel
 Thomas "Wazations" Addison
 Samuel "Professeur !" Tissier

Javier Iañez
 Begoguiller
 yonk76
 Sarita83
 Joan Calabria
 Enrique Sánchez
 Bernardo Sánchez
 Manu Palau
 Roberto Herrero Pérez
 Miquel Jornet
 Chuchi
 LitoraLudo
 Alvaro Blazquez
 MASB
 Pedrotronic
 Pablo-san
 DMorilla
 Carondar
 Pedro(Te)
 Alberto Torre
 Edi Miranda
 Amphora Games
 rubuscube
 Toti
 Carl Hessell
 Sepiatore
 Emma-Louise Kean
 Robbie
 Raymond Davies
 Theo Clarke
 Tor I. Wilhelmsen
 Xavier Lagoas
 Micke Eriksson
 Jean Dorthe
 Peter Brestovansky
 Branislav Lolo Loskot
 mister whippy
 Chris Werling
 BradA
 Martin E Stein
 Galito
 Jeremy P
 Joe Aponick
 Michael Brister
 Josh Munson
 Vladimir Sy
 Alice Rowe
 Sahn

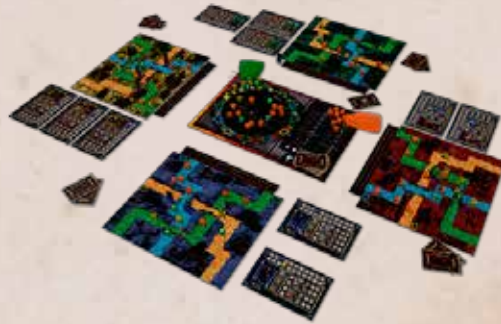
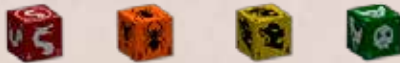
Chris Earley
 Harry Walker
 Ryan RyPo Pomeranke
 Daniel Liteplo
 Ed Kowalczewsk
 Victor Garcia
 David Barnes
 Alexis Edminster
 RPardoe
 Eileene Coscolluela
 Kat & Rowan Harbinger
 Jerry K Parsons
 Charles Pearson
 CSolaqui
 Pedro Andrés Gutiérrez
 Lando

Special thanks to:

Bernard Vanhorick
 Axel Roffi
 Zineb Benani



Portal of MORTH



Visit: www.abbagames.com

Todos los derechos reservados.
Ninguna parte de este producto puede reproducirse
sin el consentimiento expreso de Abba Games S.L.

Los componentes de la caja pueden variar de los
mostrados.

Este producto no es un juguete,
su uso no esta pensado para personas menores de 12
años.

Distribuido y editado en España por Abba
Games S.L.

NIF: B85716496

Avda. Puente Cultural 10 escalera B planta 2
oficina 1

28702 San Sebastián de los Reyes, Madrid

www.abbagames.com

fabricado en UE