

Öl-Magnat

In diesem Spiel werden Vermögen durch Öl gemacht — und wieder verloren. Gerade noch reich und ein paar Runden weiter wieder arm oder umgekehrt. So wechselhaft kann das Glück in diesem Spiel sein.

Öl-Magnat ist ein Spiel, in dem jeder Spieler Ölfelder im Meer kauft, nach Öl bohrt, seine Gewinne in den Kauf neuer Ölfelder investiert, Pipelines in andere Ölfelder baut, Lizenzgebühren kassiert - alles mit dem Ziel, Öl-Magnat zu werden und das Spiel zu gewinnen.

Zubehör des Spiels

1. Das Spielfeld

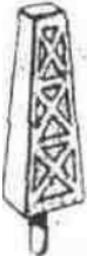
Das Spielfeld besteht aus Ölfeldern im Meer, jedes Feld hat eine Nummer und einen Kaufpreis sowie Bohrlocher. Unter der Spielfläche ist eine Lochscheibe mit vielen Kombinationsmöglichkeiten eingebaut, die Ihren Erfolg beim Bohren nach Öl bestimmen. Diese Scheibe wird für jedes Spiel neu eingestellt, die Position von trockenen und produzierenden Quellen ist deshalb in jedem Spiel eine andere.

2. Der Große Bohrturm

Mit diesem werden die Bohrungen durchgeführt. Er wird auf ein Loch auf der Spielfläche gestellt um festzustellen, ob ein Bohrloch trocken oder fruchtig ist,

3. Fördertürme

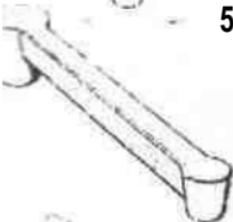
Jeder Spieler erhält Fördertürme in seiner Farbe. Sie werden nach erfolgreicher Bohrung auf produzierenden Bohrlocher gestellt.





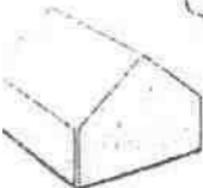
4. Bohrloch-Kappen

Jeder Spieler erhält Bohrloch-Kappen in seiner Farbe. Sie werden nach erfolgloser Bohrung auf trockene Bohr-löcher gesetzt.



5. Pipelines

Jeder Spieler erhält Pipelines in seiner Farbe. SIR wer-den benutzt, um seine Ölfelder mit angrenzenden geg-nerischen Ölfeldern zu verbinden und die Besitzer diesei Ölfelder zu zwingen, für die Nutzung Lizenzgebühren zu zahlen.



6. Kontroll-Hütten

Dies sind die kleinen Häuser, die auf die eigenen Öl-felder plaziert weiden Jedei Spider erhält solche Häus-chen in seiner Farbe Sie zeigen den Besitz eines Feldes an.

7. Spielkarten

Es gibt 32 Bohrlizenz-Karten im Spiel!. Diese geben An-weisungen zum Ablauf des Spiels. Die Karten werden vor Beginn des Spiels gemischt und jedes Mal dann während ries Spiels, wenn die letzte Karte gezogen wurde.

B. Spielgeld

Jeder Spieler erhält Geldnöten über 500, 1.000,5.000 und 10.000 S.

9. Plastik-Fähnchen

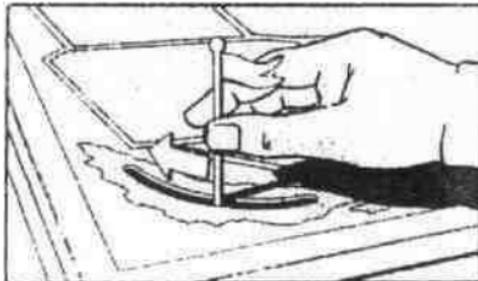
Das Plastik-Fähnchen dient dazu, die verdeckte Loch-scheibe zu drehen und vor Spielbeginn festzustellen.

10. Würfel

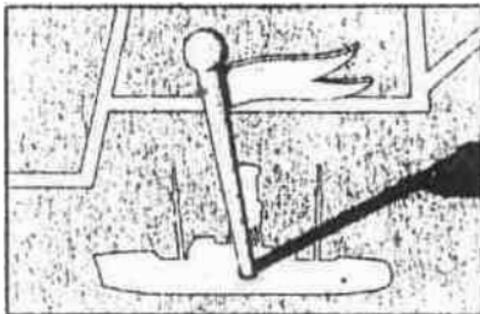
Das Spiel enthält einen Würfel, der zu Beginn des Spiels die Zahl der Drehungen der Lochscheibe bestimmt,

Vorbereitung des Spiels

1. Jeder Spieler erhält 80.000 Dollar in folgenden Noten:
4 x 500\$ 4 x 5.000\$
8 x 1000\$ 5 x 10.000\$.
2. Jeder Spieler legt die Zubehörteile in seiner Farbe vor sich hin und setzt sie während des Spiels nach Bedarf ein
3. Jeder Spieler wählt sich ein Ölfeld auf der Spielfläche! aus. Die Ölfelder sind numeriert, ihr Preis ist unter der Nummer des Feldes abgedruckt. Die Bezahlung eines Ölfeldes wird an die Bank geleistet. Jeder Spieler stellt eine Kontroll-Hütte seiner Farbe auf dieses Ölfeld und zeigt so seinen Besitz an.
4. Die Spieler würfeln der Reihe nach. Du Spieler mit der höchsten Zahl beginnt das Spiel, das dann in Uhrzeiger-richtung weitergeht.
5. Der Spieler, der das Spiel beginnt, wirft den Würfel noch einmal Die gewürfelte Zahl bedeutet die Zahl von Drehungen der Lochscheibe mit der Plastik Flagge. Hierzu steckt der Spieler den Stift in den länglichen, gebogenen Schlitz am unteren Ende des Spielfeldes und unü bewegt die Flagge dann durch die ganze Länge des Schlitzes, was jeweils als eine Drehung zählt.



Wenn ein Spieler die Zahl der Drehungen, die der Würfel anzeigte, ausgeführt hat, wird die Scheibe festgestellt. Dazu wird der Stift aus dem Schlitz entfernt und in das Loch beim Feuerschiff gesteckt. Die Scheibe darf danach während des Spiels nicht mehr verstellt werden.



Spielregeln

1. Die Spieler ziehen nacheinander jeweils eine Bohr-Lizenzkarte vom durchgemischten Stapel und folgen den Anweisungen auf diesen Karten von oben nach unten. Alle Karten sind dreigeteilt, mit Ausnahme der FEUER-KARTEN, Jeder Spieler führt alle Anweisungen auf den gezogenen Karten in der Reihenfolge aus, ehe der nächste Spieler seine Karte zieht.

Die Bohr-Lizenzkarten

1.1 Du obere Drittel

Es teilt die Summe mit, die ein Spieler an Lizenzgebühren für seine produzierenden Ölquellen erhält, oder ob eine Öl-Ausschöpfungsgenehmigung erteilt wird.

1.2 Das mittlere Drittel

Hier bekommt der Spieler Anweisung darüber, wieviele Bohrungen er in diesem Durchgang machen kann. Er

muß die Zahl der beabsichtigten Bohrungen vor Beginn seiner ersten Bohrung in jedem Durchgang ankündigen, und er muß jedes Mal pro Durchgang wenigstens eine Bohrung durchführen außer wenn er eine FEUER KARTÉ zieht

1.3 Das untere Drittel

Diese Sektion teilt mit, ob gerade ein Ölfeld zum Kauf verfügbar ist und gibt dem Spieler die Option, das Feld zu kaufen. Der Kaufentscheid kann erst getroffen werden, nachdem die Bohrungen in diesem Durchgang abgeschlossen sind. Ein Spieler muß bohren, bevor er weitere Felder kaufen kann,

1.4 FEUER-KARTEN

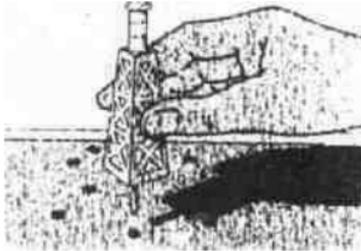
Wenn ein Spieler eine FEUER-KARTE zieht, dann muß er die geforderte Zahl von produzierenden Quellen bzw. Förder-Türmen von einem oder mehreren eigenen Ölfeldern entfernen, um die gesamte Strafe zu erfüllen. Jeder Förder-Turm wird durch eine Bohrloch-Kappe ersetzt. Die durch Bohrloch-Kappen geschlossenen Locher werden zu nicht-produzierenden, trockenen Quellen.

2. Bohren

Wenn eine Karte gezogen wird, erhält der Spieler zunächst die ihm zustehende Zahlung von der Bank (s.1.1). Dünn muß er ankündigen, wieviele Bohrungen er durchführen will. Er muß mindestens eine Bohrung machen. (Aber er darf so viele Bohrungen durchführen, wie ihm seine Karte anzeigt, s.1.2.)

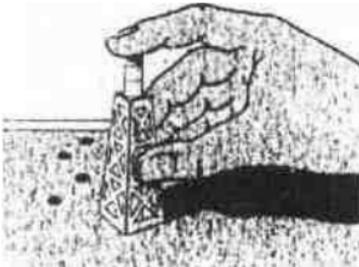
Der Spieler stellt den großen Bohrturm über ein freies Bohrloch auf einem ihm gehörenden Ölfeld. Der Unterboden des großen Bohrturms sollte dabei nur auf der Spielfläche über dem Loch stehen. Er darf alle Bohrungen auf einem Ölfeld oder auf mehreren eigenen Feldern

ausführen, z.B. eine Bohrung auf **einem** Feld und zwei auf einem anderen.

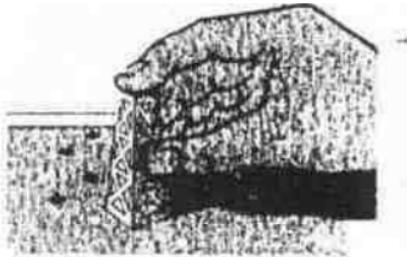


Der große Bohrturm zeigt Erfolg oder Mißerfolg einer Bohrung mit einem farbigen Stift wie folgt an:

- 2.1** Entweder bleibt der Stift sichtbar, d.h. draußen nachdem der Turm zum Bohren auf das Bohrloch gestellt wurde (s. Abbildung) oder



- 2.2** der farbige Stift wird nach der Bohrung unsichtbar, d.h. er verschwindet im großen Bohrturm (s. Abbildung).



Wenn der Stift sichtbar bleibt, ist der Spieler nicht auf

Öl gestoßen. Das Loch ist trocken, und der Spieler muß 6.000 \$ an die Bank zahlen. Darüberhinaus muß eine Bohrloch-Kappe in dieses Loch gesteckt werden. Dieses Loch darf während des Spiels dann nicht mehr benutzt werden

Wenn der Stift im großen Bohrturm verschwindet (die Mitspieler sollten sich davon überzeugen), ist der Spieler fündig geworden und muß 01 gestoßen. Über die Kosten für die erfolgreiche Bohrung muß der Spieler selbst entscheiden, indem er den Würfel einmal wirft. Die gewürfelte Zahl wird mit 1.000 \$ multipliziert und die entsprechende Summe an die Bank gezahlt. Ferner wird ein Förder-Turm des Spielers in das produzierende Bohrloch gesteckt und dieses damit zu einer produzierenden Quelle.

3. Strafen

- 3.1** Falls ein Spieler irrtümlich auf dem Ölfeld eines Mitspielers bohrt, dann zahlt er auch die Bohrkosten an die Bank. Die Bohrtürme oder Verschluss-Kappen gehen dann in das Eigentum des Besitzers dieses Ölfeldes über.
- 3.2** Falls ein Spieler irrtümlich oder absichtlich auf einem Ölfeld bohrt, das (noch) keinem Mitspieler gehört, darin
 - 3.2.1** zahlt er die Bohrkosten an die Bank;
 - 3.2.2** entfernt er alle Teile wieder, die er auf dieses Ölfeld gestellt hat (Bohrtürme, Kappen);
 - 3.2.3** zahlt er eine Geldbuße von 10.000 \$ an die Bank für widerrechtliche Nutzung des Ölfeldes;
 - 3.2.4** endet sein Durchgang. Er darf in diesem Durchgang keine weiteren Bohrungen machen oder ein Ölfeld kaufen;
 - 3.2.5** wird er Eigentümer des Feldes, wenn der Fehler von keinem anderen Spieler bemerkt wird, ehe die nächste Karte gezogen wird. Dieses Ölfeld geht ohne finanzielle Leistung an ihn, und er muß kein Bußgeld entrichten

- 3.3 Wenn ein Spieler zum Bohren gezwungen wird, weil es ihm durch die mittlere Sektion von ihm gezogenen Karte so aufgetragen wird, und es auf seinen Feldern keine freien Löcher mehr gibt, dann muß er eine Strafe von 10.000 \$ an die Bank zahlen wegen mangelnder Vorausplanung und wegen Nichtkaufs von Ölfeldern. Er muß diese Strafe jedes Mal zahlen, wenn er an der Reihe ist, und solange er nicht bohren kann
-

4. Pipelines

Eine eigene Pipeline kann ihrem Besitzer Geld durch Lizenzgebühren einbringen. Diese Gebühren werden nicht von der Bank, sondern von den Mitspielern gezahlt, deren Ölfelder durch die Pipeline mit dem Ölfeld des Eigentümers verbunden sind. Die Lizenzgebühren werden jedesmal an den Eigentümer der Pipeline bezahlt, bevor der Gegenspieler (Nutzer) eine Karte zieht.

- 4.1 Ehe ein Spieler eine Pipeline errichten darf, muß er wenigstens vier produzierende Ölquellen auf dem Ölfeld besitzen, auf dem er sie errichten will.
- 4.2 Die Kosten einer Pipeline betragen 25.000 \$ und sind an die Bank zu zahlen. Nach Zahlung dieses Betrages darf der Besitzer diese Pipeline nur zu einem angrenzenden Ölfeld eines Mitspielers aufstellen.
- 4.3 Eine zweite Pipeline kann auf demselben Ölfeld zu demselben gegnerischen Ölfeld oder zu einem anderen angrenzenden gegnerischen Feld errichtet werden, falls sich fünf produzierende Ölquellen darauf befinden. Dafür sind weitere 25.000 \$ an die Bank zu zahlen.
- 4.4 Eine dritte Pipeline zu einem angrenzenden Ölfeld kann gebaut werden, wenn sechs produzierende Ölquellen auf dem eigenen Ölfeld existieren. Dafür sind weitere 25.000 \$ an die Bank zu zahlen.
- 4.5 Höchstens drei Pipelines dürfen von einem Ölfeld aus errichtet werden.

- 4.6** Gebühren für die Pipeline sind in jedem Durchgang an den Eigentümer von dem Spieler zu zahlen, der durch diese bedient wird.

Er zahlt Gebühren nur für produzierende Quellen auf seinem mit der Pipeline verbundenen Ölfeld.

Die Gebühren haben folgende Höhe:

- 4.6.1** Bei einer Pipeline, die auf ein Ölfeld führt — 1.000 \$ für jede produzierende Quelle.
4.6.2 Bei zwei Pipelines, die auf ein Ölfeld führen — 3.000 \$ für jede produzierende Quelle.
4.6.3 Bei drei Pipelines, die auf ein Ölfeld führen — 5.000 \$ für jede produzierende Quelle.

- 4.7** Wenn eine Pipeline einmal platziert ist, ist diese Position für das ganze Spiel endgültig.

- 4.8** Wenn eine Pipeline zu einem angrenzenden Ölfeld errichtet ist, darf der Besitzer dieses Feldes nicht einfach im Gegenzug eine eigene Pipeline von diesem Feld zurück auf das des Gegenspielers errichten. Er kann eine Pipeline von seinem auf ein anderes gegnerisches Ölfeld errichten, oder von einem anderen eigenen Ölfeld aus in das Feld, von dem die gegnerische Pipeline an sein Ölfeld ausgeht.

5. Geldschwierigkeiten

- 5.1** Ein Spieler, der seine finanziellen Verpflichtungen nicht erfüllen kann, ist bankrott und scheidet aus dem Spiel aus. Ein Spieler, mit weniger als 6.000 \$ darf noch eine Chance wahrnehmen in der Hoffnung, mit der verbliebenen Summe auf eine produzierende Quelle zu stoßen.
5.2 Ein Spieler darf Ölfelder weder beleihen noch von der Bank oder einem Mitspieler eine Hypothek auf seine Ölfelder aufnehmen. Er darf jedoch Felder mit unproduzierenden Quellen an jeden Mitspieler verkaufen.

- 5.3** Wann immer ein Eigentumswechsel an eine Ölfeld stattfindet, muß der neue Eigentümer seinen Besitz durch Austausch der fremden Förder-Türme, Bohrloch-Kappen oder Kontroll-Hütten gegen die entsprechenden Zubehörteile seiner Farbe auf diesen Ölfeldern anzeigen.
- 5.4** Ein bankrotter Spieler scheidet aus dem Spiel aus, und sein Eigentum wird von der Bank versteigert. Das gleiche gilt für Quellen, Pipelines und Kappen zum Zeitpunkt des Eintritts des Bankrotts. Die Bank versteigert an den Meistbietenden mit einem Aufschlag von 500 \$.
- Der neue Besitzer muß für alle bestehenden Verpflichtungen auf den erworbenen Feldern eintreten, einschließlich eventuell anfallender Lizenzgebühren für die Nutzung von fremden Pipelines.
- Alle Lizenzen aus den erworbenen Ölfeldern gehen aber ebenso auf den neuen Besitzer über.
- Wenn niemand die angebotenen Ölfelder kaufen will, werden diese geschlossen und nehmen nicht mehr am Spiel teil.
-

6. Sieger des Spiels.

- 6.1** Der letzte Spieler, der über Geld verfügt, gewinnt das Spiel und wird der Öl-Magnat.
- 6.2** Sollte die Bank zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels zahlungsunfähig sein, ist das Spiel zu Ende.
- Jeder Spieler zählt die Werte seiner Ölfelder zusammen und dazu seine produzierenden Ölquellen mit einem Wert von je 4.000 \$, seine Pipelines mit je 25.000 \$ und das Bargeld, das er besitzt.
- Der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt das Spiel und wird Öl-Magnat.