

Vooraf

Wie en wat?

Je bent een oliebaron in 1919 die zijn imperium in het Midden-Oosten wil gaan opbouwen.

Doel

Het behalen van zoveel mogelijk punten aan het einde van de zesde ronde.

Vorbereiding

Het spel klaarzetten

1. Bepaal de startspeler: degene die als laatst getankt heeft.
2. Leg het bord neer.
3. Laat alle spelers blind een oliemaatschappijkaart trekken.
4. Geef alle spelers vijf dollar, twee actiekaarten, vier werkers, pijpleidingen en invloedbokjes in één kleur.
5. Actiekaarten, geld, en legereenheden op de aangegeven plekken op het bord zetten.
6. Vul de gas-zak met 5 witte blokjes per speler en 5 zwarte blokjes per speler.
7. Maak 3 stapels gebeurteniskaarten: de 'A' kaarten, 'B' kaarten en 'C' kaarten. Schud deze stapels afzonderlijk.
8. Spelers kijken bij hun oliemaatschappij waar ze invloed hebben en leggen daar hun blokjes neer. Dit doen ze op volgorde van het nummer dat op hun oliemaatschappijkaart staat (rechtsboven). Wanneer een speler de meeste invloedsteentjes in een land heeft, krijgt deze speler onmiddellijk de vlag van dat land.
9. Spelers kiezen hun oliebronnen en incasseren eventueel de bijbehorende bonussen (zie uitleg bij 'oliebronnen verdelen').

Oliebronnen verdelen

Startspeler kiest één oliebron. Met de klok mee kiest iedereen zijn of haar eerste bron. Laatste speler die heeft gekozen kiest de tweede, en dan tegen de klok in kiest elke speler een tweede. Startspelers kiest dus als laatste zijn of haar tweede oliebron.

Spelers zetten hun boortorens op de gekozen bronnen en ontvangen (waar relevant) de bijbehorende bonussen. De bonussen kunnen zijn:

- Geldstukken, dit krijgt men onmiddellijk
- Invloed, dit krijgt men onmiddellijk
- Actiekaart, dit krijgt men onmiddellijk
- *Draw gas*, gedurende het spel mag de speler altijd bij de actie 'gas zoeken' een gratis extra gasblokje grabbelen
- *Production*, gedurende het spel levert deze oliebron altijd één munt meer op bij de actie 'inkomsten genereren'

Enkele basisregels

Invloed, controle en vlag

In het spel krijgen en kopen spelers invloed in landen. Invloed wordt bijgehouden door een blokje op de influence tracker te zetten. Het hebben van invloed in een grootmacht kan verschillende voordelen hebben:

- Meer korting ('-X\$') op pijpleidingen die gebouwd worden in territoria onder controle van de grootmacht.
- De mogelijkheid om meerdere pijpleidingen in één actie te kopen ('+X') in territoria onder controle van de grootmacht.
- Aan het einde van het spel: meer overwinningpunten ('X VPs').


0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
										
0 VPs	2 VPs	2 VPs	2 VPs	3 VPs	3 VPs	3 VPs	4 VPs	4 VPs	4 VPs	5 VPs

Figure 1. Influence tracker van Groot-Brittannië

Als een speler meer dan 10 invloed heeft in een land, worden er extra invloedstenen naast de influence tracker gelegd.

De speler met de meeste invloed in een land is de speler die controle heeft over het land en krijgt de vlag van het land. Deze speler legt de vlag open en duidelijk voor zich op tafel. De vlag kan gedurende het spel aan verschillende spelers toebehoren. Wanneer een speler meer invloed in een land heeft dan degene die de vlag bezit, gaat de vlag onmiddellijk naar de speler die er nu de meeste invloedstenen heeft. Bij gelijke stand verandert er dus nog niets. Eventuele voordelen die een speler krijgt door het bezitten van de vlag zijn altijd voor de speler die op dat moment de vlag bezit.

Grootmachten en territoria

Er zijn vijf grootmachten in het spel: Perzië, Groot-Brittannië, de Sovjet-Unie, Saudi-Arabië en Turkije. Elk van deze grootmachten heeft een thuisbasis; deze is altijd in handen van die grootmacht. Let op: de thuisbases van Groot-Brittannië en van de Sovjet-Unie bestaan uit twee gebieden. Legereenheden kunnen onbeperkt tussen deze gebieden heen en weer bewegen. De kaart heeft daarnaast 26 territoria die niet van één grootmacht zijn. Gedurende het spel kunnen grootmachten uitbreiden naar deze territoria door ze met een legereenheid te bezetten.

Een grootmacht kan uitbreiden wanneer dat op een gebeurteniskaart staat aangegeven, wanneer een speler een actiekaart heeft waarmee uitbreiding mogelijk is of wanneer een speler een vijfde gasvondst doet.

Bij gebeurteniskaarten gaat uitbreiding als volgt: de spelers met invloed in het betreffende land stemmen over het territorium waar het land naar uitbreidt. Een speler heeft zoveel stemmen als hij/zij

invloed heeft. De legereenheid wordt op het territorium met de meeste stemmen gezet. Wanneer er twee territoria zijn die evenveel stemmen krijgen, heeft de speler die de vlag bezit de doorslaggevende stem.

Voor actiekaarten en gasvondst mag een speler zelf bepalen waarheen een grootmacht uitbreidt. Hij kan echter alleen grootmachten uitbreiden waar hij controle over heeft (de vlag van bezit).

Voor uitbreiding geldt altijd: Het gekozen territorium moet grenzend zijn aan de grootmacht zelf of aan een territorium waar al een legereenheid staat én dat te bereiken is zonder door territoria te komen waar geen legereenheden van de betreffende grootmacht staan.

Een speler kan ook legereenheden verplaatsen, bijvoorbeeld als actie. Voor verplaatsing moet de speler altijd de controlerende speler van de grootmacht zijn (de vlag bezitten). Bij verplaatsing mag een legereenheid die zich al buiten de thuisbasis bevindt, naar een aangrenzend territorium verplaatst worden. Het achtergelaten territorium bevindt zich dan dus niet meer onder het gezag van de grootmacht.

Uitbreiding en verplaatsing kan niet naar een territorium waar al een legereenheid van een andere grootmacht staat (tenzij dit met een actiekaart gebeurt).

Door gebeurteniskaarten of actiekaarten moeten grootmachten soms een legereenheid terugtrekken. Bij een terugtrekking wordt een legereenheid van een territorium afgehaald en teruggeplaatst in de thuisbasis van de grootmacht. Bij een gebeurteniskaart wordt er volgens dezelfde regels gestemd over terugtrekking als over uitbreiding. De speler met de vlag heeft eventueel weer de doorslaggevende stem. Bij actiekaart mag de speler die de actiekaart speelt kiezen welke legereenheid zich terug moet trekken.

Het spelverloop

Rondes

Het spel bestaat uit zes rondes. Na afloop van de zesde ronde wordt bepaald wie de meeste punten heeft en het spel wint.

Elke ronde verloopt als volgt:

1. Spelers met gas krijgen de bijbehorende inkomsten (wordt overgeslagen in de eerste ronde)
2. Er worden drie gebeurteniskaarten één voor één omgedraaid.
3. Startspeler begint, voert één actie uit
4. Met de klok mee voert elke speler zijn actie uit, tot de startspeler weer aan de beurt is. Dan voert die zijn tweede actie uit, enz.
5. Wanneer alle werkers gespeeld zijn, eindigt de ronde. Iedereen haalt zijn werkers terug.
6. Het startspelerfiche wordt doorgegeven aan de nieuwe startspeler

Let op: Elke ronde heeft een nieuwe startspeler. De startspeler is steeds degene aan de rechterzijde van de vorige startspeler. Er wordt dus tussen de rondes tegen de klok in gedraaid (wie de startspeler is). In de rondes zelf wordt met de klok meegespeeld (wie een actie uitvoert).

Gebeurteniskaarten

Er zijn verschillende soorten eventkaarten:

- 'A' kaarten, waarbij de grootmachten territoria verwerven of verliezen,
- 'B' kaarten, waarbij spelers een eenmalige bonus of straf krijgen,
- 'C' kaarten, die gedurende één ronde van toepassing zijn.

Bij de start van de ronde worden één-voor-één drie gebeurteniskaarten omgedraaid; eerst een 'A' kaart, dan een 'B' kaart en ten slotte een 'C' kaart. De gebeurtenis op de kaart wordt meteen uitgevoerd. Als er meerdere gebeurtenissen op de kaart staan, worden ze op de volgorde van boven naar beneden afgehandeld. Pas wanneer alle gebeurtenissen op een kaart zijn uitgevoerd wordt de volgende omgedraaid.

Sommige kaarten vereisen dat er een dobbelsteen wordt gegooid om te bepalen voor welke grootmacht de gebeurtenis van toepassing is:

- Als er een één wordt gegooid, is de gebeurtenis van toepassing op Groot-Britannië
- Twee: Perzië
- Drie: Saudi Arabië
- Vier: Turkije
- Vijf: Sovjet Unie
- Zes: de Startspeler bepaalt op welke zijde de dobbelsteen gelegd wordt.

Als er meerdere dobbelstenen gegooid moeten worden, moeten de dobbelstenen één-voor-één gegooid worden. Als de tweede of derde dobbelsteen hetzelfde resultaat toont als de eerste of tweede, dan moet er opnieuw gegooid worden. Zo kan nooit één grootmacht meerdere malen dezelfde gebeurtenis meemaken.

De gebeurteniskaarten maken onderscheid tussen gebeurtenissen in de jaren '20 en de jaren '30. De eerste drie rondes vinden plaats in de '20s, en dan wordt de bovenste variant van de gebeurteniskaart uitgevoerd. De laatste drie rondes vinden plaats in de '30s, dus dan wordt de onderste variant uitgevoerd. Tijdens de '20s zijn de gebeurtenissen meestal positief, in de '30s komt het voor dat er gebeurtenissen zijn die het de spelers moeilijker maken. Voor sommige kaarten is er geen onderscheid tussen de '20s en de '30s.

Het uitvoeren van actie

Elke ronde kan een speler zoveel acties uit als hij werkers heeft. Zet steeds de werker op de betreffende plek als aankondiging dat je die actie gaat uitvoeren.

De acht acties waaruit een speler kan kiezen zijn

1. Een oliepijplijn aanleggen
2. Gas zoeken
3. Inkomsten genereren
4. Invloed kopen
5. Actiekaarten pakken
6. Een actiekaart spelen

7. Een nieuwe oliebron kopen
8. Een legereenheid verplaatsen

1. Een oliepijplijn aanleggen [werker wordt gezet bij traject dat wordt aangelegd]

De basisprijs van een pijplijn is 4\$. Ook mag er maar één pijplijn per actie gebouwd worden. Echter, wanneer een speler een pijplijn wil bouwen in een territorium waar een leger staat van een grootmacht waar de speler invloed heeft, dan kan de speler gebruikmaken van korting of meerdere pijpleidingen aanleggen in één actie.

De oliepijplijn kan op elk traject op het bord geplaatst worden. Ze stukken hoeven dus niet aansluitend te zijn en mogen ook naast die van een andere speler op hetzelfde traject.

Vanaf elke boortoren kan slechts één traject naar één haven worden aangelegd. Als er sprake is van aftakkingen, dan wordt aan het einde van het spel punten toegekend voor de kortste route van bron naar haven.

2. Gas zoeken [werker wordt op een boot in de Kaspische Zee geplaatst]

- Per dollar wordt één zoekpoging gedaan (d.w.z. één blokje getrokken).

De speler kondigt aan voor hoeveel dollar hij op zoek gaat naar gas en betaalt meteen (aan de bank). Vervolgens trekt hij blind uit het zakje het gekozen aantal blokjes. Wanneer er een zwart blokje bij zit, is er gas gevonden. Meer gevonden zwarte blokjes leveren niet meer sterren op. Oftewel, er kan één gasvondst per actie zijn. De speler legt het gevonden zwarte blokje op zijn gasvondstenmeter (hierdoor is er dus één blokje minder in de zak). Als er alleen maar witte blokjes getrokken worden, wordt er één wit blokje uit het spel gehaald.

Gasvondsten leveren bonussen op. Sommige bonussen worden meteen uitgekeerd, andere keren terug.

De bonussen zijn:

Voor de eerste gasvondst*	1 dollar van de bank aan het begin van elke nieuwe ronde
Voor de tweede gasvondst*	1 dollar van de bank aan het begin van elke nieuwe ronde
Voor de derde gasvondst	Onmiddellijk 1 actiekaart pakken
Voor de vierde gasvondst*	2 dollar aan het begin van elke nieuwe ronde
Voor de vijfde gasvondst**	1 legereenheid uitbreiden naar een nieuw territorium
Voor de zesde gasvondst	Ontvang onmiddellijk 1 invloed in grootmacht naar keuze

* De eerste, tweede en vierde gasvondsten leveren dus elke ronde inkomsten op. De genoemde bedragen zijn cumulatief: wanneer je vier gasvondsten hebt, krijg je elke nieuwe ronde dus in totaal vier dollar.

** Deze bonus kan alleen worden uitgevoerd als je de controlerende speler van een land bent (en dus de vlag hebt). Wanneer alle legereenheden al buiten een land staan (en uitbreiden niet mogelijk is) mag je in plaats daarvan een legereenheid verplaatsen. Voor het uitbreiden en verplaatsen van legereenheden gelden de standaardregels.

De speler stopt eventuele extra zwarte gasblokjes en de witte gasblokjes terug in het zakje en legt deze weer bij de Kaspische zee.

Voorbeeld: Karel grabbelt voor 4\$. Hij trekt 2 zwarte en 2 witte blokjes. Hij plaatst één zwart blokje op zijn oliemaatschappijkaart. De overige drie blokjes gaan terug in de zak.

3. Inkomsten genereren [werker wordt bij de gekozen oliebron geplaatst]

- Levert drie dollar per bron op die niet met zee verbonden is door een oliepijplijn. Levert zes dollar op per bron die wel met de zee verbonden is door een oliepijplijn.

De speler pakt zijn inkomsten uit de voorraad van de bank en legt deze bij zijn eigen geldvoorraad. Per ronde mag deze actie voor elke bron die de speler heeft één keer worden uitgevoerd.

4. Invloed kopen [werker wordt in land gezet waar invloed gekocht wordt]

- Basisprijs: 3 dollar per invloedblokjes.

Er wordt één land gekozen waarin de speler invloed gaat kopen. Per grootmacht zijn er 3 plekken waar invloed voor 2 dollar per stuk gekocht kan worden. Alle ander invloed kost 3 dollar per stuk.

De speler met de meeste invloed heeft de vlag. Wanneer twee spelers evenveel invloed hebben liggen in een land, blijft vlag bij speler die hem al had. Wanneer de vlag wisselt, gebeurt dat onmiddellijk.

Wanneer een speler meer dan 10 invloed in een land heeft, worden er extra invloedstenen naast de invloedstracker gelegd.

5. Actiekaarten pakken [werker wordt naast de trekstapel gezet]

- 1 \$ per executive aanwezig bij de actiekaartenstapel (de eerste speler die hier een actie uitvoert doet dit dus gratis, de tweede betaalt 1\$ aan de bank, de derde betaalt 2\$, etc.)

De speler pakt twee actiekaarten en neemt deze op hand.

6. Een actiekaart spelen [werker wordt naast de trekstapel gezet]

- 1 \$ per executive aanwezig bij de actiekaartenstapel (de eerste speler die hier een actie uitvoert doet dit dus gratis, de tweede betaalt 1\$ aan de bank, de derde betaalt 2\$, etc.)

De speler kiest één actiekaart uit zijn hand, lees deze voor en voert de actie die erop staat uit. De actiekaart wordt vervolgens op de aflegstapel gelegd.

7. Een nieuwe oliebron kopen [werker wordt bij de gekochte oliebron geplaatst]

- 7 dollar voor een nieuwe oliebron

Alleen niet-gebruikte bronnen kunnen worden gekocht. De speler kiest (wanneer er meerdere vrije bronnen zijn) een bron die hij wil kopen en plaatst hier een boortoren bij. Deze bron kan pas vanaf de volgende ronde inkomsten opleveren.

8. Een legerenheid verplaatsen [werker wordt in het territorium gezet waarheen het leger wordt verplaatst]

- Geen kosten

Een speler mag alleen legereenheden verplaatsen 1) van een land waarvan hij de vlag bezit, EN 2) die al buiten de basis staan. Legereenheden worden altijd verplaatst naar een aangrenzend gebied waar nog geen legereenheid staat. Legereenheden van andere landen kunnen dus niet worden verdreven.

Puntentelling

Aan het einde van de zesde ronde worden de punten geteld.

Afgeronde oliepijlijn: een doorlopend traject van bron naar haven. Voor punten tellen alleen oliepijlijnsegmenten die onderdeel zijn van het traject van bron naar haven. Eventuele aftakkingen of losse segmenten leveren geen punten op.

Havenbonus: Elke haven heeft een bonus die is aangegeven op het bord. Deze bonus ontvang je wanneer jouw pijlijn in de betreffende haven uitkomt. De bonus varieert van 2 tot 6 punten.

Gasvondsten: Hoe meer gasvondsten hoe hoger de punten worden. In de tabel is aangegeven hoeveel punten een speler in totaal krijgt bij elk aantal gasvondsten.

Invloed in een grootmacht: Alleen spelers die minimaal één invloedsteen in een grootmacht hebben liggen aan het einde van het spel hebben invloed in de grootmacht.

Controle over grootmachten: Deze punten kan een speler alleen ontvangen voor grootmachten waarvan hij aan het einde van het spel de vlag van bezit.

Element	Punten
Elke afgeronde pijlijn	3 punten per segment + havenbonus
Gasvondsten	1 gasvondst: 1 punt in totaal 2 gasvondsten: 3 punten in totaal 3 gasvondsten: 6 punten 4 gasvondsten: 10 punten 5 gasvondsten: 15 punten 6 gasvondsten: 21 punten
Invloed in grootmacht	Zoals aangegeven op de invloedstracker.
Controle over grootmachten	2 punten voor het bezitten van de vlag + 2 punten per legereenheid in territoria buiten de thuisbasis

Let op: Geldstukken die men over heeft leveren aan het einde van het geen punten op.

Bij gelijkspel wint de speler die de vlag van Groot-Brittannië heeft.