



Gesellschaftsspiel für 3 - 7 Spieler

Sinn und Zweck des Spieles ist der Erwerb möglichst vieler Ölkonzessionen und das Erwirtschaften des höchstmöglichen Gewinnes aus den Ölproduzierenden Ländern. Der Spieler, der die meisten Konzessionen besitzt und den größten Gewinn erzielt hat, ist der erfolgreichste Ölmagnat und der Gewinner des Spieles.

I. VORBEREITUNG

1. Jeder Spieler wählt sich einen SPIELSTEIN aus.
2. Die 25 TELEXKARTEN werden verdeckt in das auf dem Spielplan vorgesehene Feld gelegt. Durch die Telexkarten gehen den Ölmagnaten Mitteilungen zu. Jeder Spieler muß diese Anweisungen befolgen.
3. Vor Beginn des Spieles wird einer der Mitspieler zum PRÄSIDENTEN DER WELTBANK ernannt, der alle Geldgeschäfte der Weltbank abwickelt und gleichzeitig SPIELLEITER ist.
4. Jeder Mitspieler erhält 2.000.000 Petrodollar in folgenden Banknoten.

1 Banknote zu	1.000.000 Petrodollar
4 Banknoten zu	100.000 Petrodollar
6 Banknoten zu	50.000 Petrodollar
6 Banknoten zu	20.000 Petrodollar
12 Banknoten zu	10.000 Petrodollar
10 Banknoten zu	5.000 Petrodollar
10 Banknoten zu	1.000 Petrodollar
5. Die ÖLKONZESSIONEN, das sind 27 einzelne farbige Kärtchen, die den Ländern auf dem Spielplan entsprechen, werden vom Präsidenten der Weltbank gut gemischt, verdeckt auf den Tisch gelegt und nach folgendem Modus verteilt:

bei 3 Spielern je	5 Konzessionen
bei 4 Spielern je	4 Konzessionen
bei 5 Spielern je	3 Konzessionen
bei 6 Spielern je	3 Konzessionen
bei 7 Spielern je	2 Konzessionen

Der Rest verbleibt in der Weltbank und kann nur DURCH KAUF erworben werden. Jeder Spieler legt die erhaltenen Konzessionen vor sich offen auf den Tisch.

II. SPIELVERLAUF

Gespielt wird grundsätzlich NACH ZEIT.

Der Spielverlauf gliedert sich in 3 PHASEN.

- a) Phase 1: Eröffnung, Spieldauer 10 Minuten.
- b) Phase 2: Handeln und Versteigern, Spieldauer 5 -10 Minuten.
- c) Phase 3: Hauptspiel, Spieldauer 60 Minuten.

PHASE I: ERÖFFNUNG:

I. SPIELBEGINN.

Zunächst wird mit einem 10 Minuten-Spiel begonnen, in dessen Verlauf die restlichen Ölkonzessionen der Weltbank abgekauft werden können. Wenn der SPIELLEITER selbst am Spiel beteiligt ist, BEGINNT ER mit dem Würfeln, dann folgt der links neben ihm sitzende Spieler usw. Es wird immer mit 2 Würfeln gewürfelt. Jeder Spieler startet vom Flughafen Genf aus zu seiner Reise um die Welt und rückt der gewürfelten Augenzahl entsprechend vor. Ein Land kann von mehreren Spielern angefliegen werden. Jeder Spieler ist berechtigt Ölkonzessionen für das Land zu kaufen, das er erreicht hat. Falls die Kon-

2 BOHRINSELN ZUM ERSCHLIESSEN DES MEERES.

Preis je Bohrinself: Rückgabe von 3 Bohrtürmen des entsprechenden Landes und zusätzlich 200.000 Petrodollar (Wert = 800.000 Petrodollar).

Ein Ölmagnat muß 3 Bohrtürme auf jedem Land einer Farbengruppe besitzen. Erst dann ist er zum Kauf einer Bohrinself berechtigt. Eine Bohrinself kann für irgendein Land der gleichen Farbengruppe eingesetzt werden. Dadurch erhöht sich die Einnahme (Gebühr) auf den in der jeweiligen Ölkonzession angegebenen Betrag.

Der Ölmagnat muß die 3 Bohrtürme des entsprechenden Landes beim Kauf einer Bohrinself an die Weltbank zurückgeben. Er ist nicht berechtigt, für die zurückgegebenen Bohrtürme eine Entschädigung zu verlangen. Vielmehr muß er zusätzlich 200.000 Petrodollar für die Bohrinself zahlen. Für jedes Land kann lediglich nur eine Bohrinself errichtet werden.

Benötigt ein Ölmagnat Geld, um seinen Zahlungsverpflichtungen nachzukommen, so hat er die Bohrinself und Bohrtürme einer Farbengruppe in umgekehrter Reihenfolge der Erschließung an die Weltbank zu verkaufen, d.h. zuerst die Bohrinselfen und dann die Bohrtürme.

3. ZUSÄTZLICHE SCHWIERIGKEITEN.

DER WELTBANK IST DER VORRAT AN BOHRTÜRME AUSGEGANGEN. Die Spieler müssen nun solange warten bis ein anderer Ölmagnat Bohrtürme zurückgibt oder verkauft. Das kann allerdings nur über die Weltbank erfolgen. Sind mehrere Interessenten für einen Bohrturm vorhanden, so kann die Weltbank diesen an den Meistbietenden versteigern.

Konzessionen können vom Inhaber weder übertragen, noch verkauft werden, wenn die betreffenden Länder bereits erschlossen sind.

Sämtliche Ausrüstungsgegenstände (Bohrtürme, Bohrinselfen), die sich auf Ländern einer Farbengruppe befinden, müssen zuerst an die Bank zurückgegeben werden, wenn ein Ölmagnat geschäftliche TRANSAKTIONEN MIT SEINER KONZESSION beabsichtigt.

Die Bohrtürme und Bohrinselfen können ausschließlich **NUR AN DIE WELTBANK VERKAUFT** werden. Der Verkaufspreis ist immer die Hälfte des jeweiligen Wertes.

4. HYPOTHEK.

Benötigt ein Ölmagnat Geld, so kann er eine Hypothek auf seine Konzession aufnehmen. Die Weltbank kann ihm bis zur Hälfte des tatsächlichen Wertes Geld leihen. Der betreffende Spieler muß sämtliche Ausrüstungsgegenstände (Bohrtürme, Bohrinselfen) auf dem Land, das er beleihen, will, entfernen und sie verkaufen. Erst dann kann er das benötigte Geld erhalten.

Ist eine Ölkonzession mit einer Hypothek belastet, so muß die Konzession des jeweiligen Landes umgedreht werden. Der betreffende Spieler kann solange keine Gebühren verlangen, bis die Verbindlichkeiten bei der Weltbank abgetragen sind. Für die übrigen Länder der Farbengruppe, zu der auch die belastete Konzession gehört, kann der Inhaber Gebühren lediglich bis zur normalen Höhe und nicht bis zum doppelten Satz fordern.

Will ein Ölmagnat seine Verbindlichkeiten bei der Weltbank abtragen, so hat er zuzüglich zu der geliehenen Summe einen Zinssatz von 20% zu bezahlen. Beispiel: Ein Ölmagnat hat auf UDSSR die maximale Hypothek aufgenommen, das sind 50% von 200.000 Petrodollar also 100.000 Petrodollar, so hat er an die Weltbank 100.000 Petrodollar zurückzuzahlen, zuzüglich 20.000 Petrodollar für angefallenen Zinsen. Werden Konzessionen, die mit einer Hypothek belastet sind getauscht, so hat der neue Besitzer den Zinssatz von 20 % unverzüglich an die Weltbank zu leisten. Eine solche Transaktion ist allerdings nur im Falle eines Bankrotts möglich. Der neue Besitzer ist, falls er dies wünscht zum Abtragen der Hypothek berechtigt.

Hypotheken können nur von der Weltbank gewährt werden. Bohrinselfen und Bohrtürme können nicht durch Hypotheken belastet werden.

5. BANKROTT.

Ein Ölmagnat, der Bankrott angemeldet hat, also seinen Zahlungsverpflichtungen nicht mehr nachkommen kann, muß seinen Besitz zu Gunsten seiner Gläubiger aufgeben. Falls er Bohrtürme und Bohrinselfen besitzt, so sind diese zum halben Preis an die Weltbank zurückzugeben und vom Ertrag sind die Gläubiger zu befriedigen.

Nur die Weltbank kann aufgrund von Hypotheken Geld verleihen.

Ölmagnaten können untereinander weder Geld verleihen noch voneinander aufnehmen. Kann ein Ölmagnat seine Schulden nicht in bar bezahlen, so kann Zahlung jeweils zur Hälfte in Bargeld und in Konzessionen erfolgen. Ein Ölmagnat, der trotz Verkauf seines Eigentums und Rückgabe der Ausrüstungsgegenstände (Bohrtürme, Bohrinselfen) nicht in der Lage ist, seinen Verbindlichkeiten nachzukommen, muß aus dem Spiel ausscheiden.

6. EINGANG EINER TELEXANWEISUNG.

Würfelt ein Spieler ein mit Telex bezeichnetes Feld an, oder weisen beide Würfel die gleiche Augenzahl auf, so hat er die oberste der auf dem Spielbrett abgelegten Telexkarten aufzunehmen, die Anweisung

Zession des angeflogenen Landes bereits von einem anderen Spieler erworben wurde, so ist er **dagegen** verpflichtet, an den Inhaber eine Gebühr zu entrichten. Die Anzahl der Reisen um die Welt ist unbegrenzt. Immer wenn ein Ölmagnat den Flughafen Genf an- oder überfliegt, wobei es unbedeutend ist, ob dies durch Anwürfein oder Telexkarten-Anweisung geschieht, steht ihm eine **AUFWANDSENTSCHÄDIGUNG** von 500.000 Petrodollar zu, die von der Weltbank ausbezahlt wird.

2. EIN LAND WIRD ANGEFLOGEN, DESSEN KONZESSION NOCH NICHT VERGEBEN WURDE.

Erreicht ein Ölmagnat durch Anwürfein oder Telexkarten-Anweisung ein Land, dessen Konzession noch **keinen Besitzer** gefunden hat, so kann er diese von der Weltbank zu dem angegebenen **Preis kaufen**. Er erhält dann eine Konzession, die er vor sich hinlegt.

Lehnt ein Ölmagnat den Kauf der Konzession eines Landes ab, so ist dieser Anspruch durch die Weltbank sofort an den Meistbietenden **ZU VERSTEIGERN**. Jeder Spieler ist zur Teilnahme an dieser Versteigerung berechtigt. Bei Versteigerung einer Ölkonzession ist als erstes Angebot der auf der Konzession angegebene Wert des betreffenden Landes zu nennen. **Das** nächste Angebot muß dann in doppelter Höhe erfolgen. . . . usw.

3. EIN LAND WIRD ANGEFLOGEN, DESSEN KONZESSION BEREITS IM BESITZ EINES ANDEREN ÖLMAGNATEN IST.

Landet ein Spieler in einem Land, dessen Konzession bereits von einem anderen Ölmagnaten gekauft wurde, so ist der Besitzer berechtigt, von dem landenden Spieler einen Betrag in Höhe der auf der **Konzession angegebenen** Gebühr **zu fordern**.

Werden vom Besitzer einer Konzession aus Versehen keine Gebühren erhoben, **so ist** dieser **Anspruch** endgültig verfallen, sobald der nächste Spieler gewürfelt hat.

In der Eröffnungsphase können noch keine Bohrtürme oder Bohrinseln von der Weltbank **gekauft** werden. Jedoch sind auch hier schon die Anweisungen der Telexkarten zu befolgen.

Die Phase I ist nach 10 Minuten beendet.

PHASE 2: HANDELN UND VERSTEIGERN. SPIELDAUER 5-10 MINUTEN.

Ölkonzessionen, die in Phase I nicht verkauft werden konnten müssen **jetzt an den Meistbietenden versteigert werden** (siehe Phase 1.2). Jeder Ölmagnat sollte in erster Linie **versuchen sämtliche Länder der gleichen** Farbengruppe, **z.B. Irak — Kuwait — Ägypten**, zu kontrollieren, denn dann **betragen die Abgaben an ihn auch bei noch unerschlossenen Ländern den in der Konzession als GESAMTGEBÜHR** angegebenen Betrag.

Auch ist es in Phase 3 erst dann möglich Länder mit Bohrtürmen und Bohrinseln zu erschließen, wenn man alle Länder einer Farbengruppe besitzt.

Hat die Weltbank sämtliche Konzessionen verkauft oder versteigert, dann können die einzelnen ölmagnaten ihre Konzessionen untereinander tauschen und handeln, mit dem Ziel, Länder der gleichen Farbengruppe zu erwerben.

PHASE 3: HAUPTSPIEL. SPIELDAUER 60 MINUTEN.

Das Spiel wird an der Stelle fortgesetzt, an der es nach der Phase V unterbrochen wurde, und der nächste Ölmagnat ist mit dem Würfeln an der Reihe.

Bevor ein Spieler würfelt, hat er die Möglichkeit seine Länder mit Bohrtürmen und Bohrinseln zu erschließen. Sind die Würfel einmal gefallen, können frühere Spielzüge weder berichtet noch rückgängig gemacht werden.

Das Errichten von Bohrtürmen oder Bohrinseln bringt den Vorteil, daß sich im Gegensatz zu einem nicht erschlossenen Land die Einnahmen (Gebühren) entsprechend erhöhen.

1. BOHRTÜRME.

Preis je Bohrturm: 200.000 Petrodollar.

Das Erschließen von Ländern erfolgt folgendermaßen:

Der Ölmagnat, der die Konzessionen z. B. für USA, Kanada und Mexiko besitzt, ist verpflichtet diese Länder gleichmäßig **ZU ERSCHLOSSEN**, d. h. auf jedem Land der gleichen Farbengruppe muß erst **1 Bohrturm** stehen, bevor ein zweiter errichtet werden kann, usw.

Ein Land kann maximal mit 3 Bohrtürmen erschlossen werden. Ist ein Land mit **1, 2 oder 3 Bohrtürmen erschlossen**, dann erhöhen sich die Einnahmen (Gebühren) auf die in der jeweiligen Ölkonzession dafür angegebenen Beträge.

gen auszuführen und die Karte anschließend unter die unterste der verbliebenen Telexkarten abzulegen. Die Telexkarte mit der Aufschrift „IHR POLITISCHER EINFLUSS HAT IHNEN GEHOLFEN . . ." verbleibt beim Empfänger und kann bei Bedarf eingesetzt werden. Die Karte kann aber auch an einen anderen Ölmagnaten zu einem vereinbarten Preis verkauft werden.

Wird ein Spieler durch eine Telexkarte zur Bezahlung von Steuern aufgefordert, so hat er dieser Anweisung Folge zu leisten.

Wirft ein Spieler mit beiden Würfeln die gleiche Augenzahl und erreicht außerdem ein mit „Telex" bezeichnetes Spielfeld, so muß er zwei Telexkarten aufnehmen.

Wirft ein Spieler mit beiden Würfeln die gleiche Augenzahl so rückt er zunächst um die gewürfelte Punktzahl vor, kommt den Bedingungen des angeflogenen Landes nach und zieht erst dann seine Telexkarte. Landet ein Spieler durch Telexkarten-Anweisung in Genf, erhält er 500.000 Petrodollar und spielt in der nächsten Runde von dort aus weiter.

7. Weltbank.

Die Weltbank ist der alleinige Geldgeber. Bei ihr verbleiben die Konzessionen, Bohrtürme und Bohrinseln, die sie an die Spieler verkauft. Die Weltbank zahlt Zinsen, verkauft Ölkonzessionen und nimmt Versteigerungen zum Erwerb von Bohrtürmen, Bohrinseln und Ländern vor. Die Weltbank verleiht außerdem Geld in Form von Hypotheken, die bis zur halben Höhe der auf den Konzessionen angegebenen Summen gewährt werden können. Bohrtürme und Bohrinseln können, falls nötig, durch die Weltbank zum halben Preis zurückgekauft werden.

Sämtliche Zahlungen für Konzessionen, Steuern, Strafen, Zinsen und Gerichtskosten sind durch die Spieler an die Weltbank zu leisten.

8. INTERNATIONALER GERICHTSHOF.

Ein Ölmagnat muß vor Gericht erscheinen, wenn er ein Spielfeld mit der Bezeichnung „GEHEN SIE ZUM INTERNATIONALEN GERICHTSHOF" anfliegt oder wenn er eine Telexkarte mit der Anweisung „SIE MÜSSEN VOR DEM INTERNATIONALEN GERICHTSHOF IN DEN HAAG ERSCHEINEN" zieht. Ein Ölmagnat hat bei einem Flug über Genf zum Internationalen Gerichtshof keinerlei Anspruch auf Auszahlung der Aufwandsentschädigung von 500.000 Petrodollar.

Ein Ölmagnat kann das Gericht verlassen, wenn er entweder in einer der nächsten zwei Spielrunden mit beiden Würfeln die gleiche Augenzahl wirft, — in einem solchen Fall kann er entsprechend vorrücken —, oder wenn er eine Telexkarte mit der Mitteilung „IHR POLITISCHER EINFLUSS HAT IHNEN GEHOLFEN ... ", von einem anderen Spieler erwirbt, oder eine solche in einer früheren Spielrunde gezogen hat. Wenn er jedoch eine Strafe von 500.000 Petrodollar entrichtet, kommt er sofort frei. Einem Ölmagnaten ist es nicht erlaubt, länger als drei Spielrunden vor Gericht zu stehen. Sollte es ihm nicht gelingen in den vorhergegangenen zwei Spielrunden auf obengenannte Art freizukommen, so muß er eine Geldstrafe von 500.000 Petrodollar bezahlen und ist wieder frei. Selbst wenn ein Ölmagnat vor Gericht steht, ist er berechtigt Abgaben zu erheben, Länder zu erschließen und Konzessionen zu kaufen, zu verkaufen oder zu beleihen.

9. GELBESPIELFELDER.

„FALKENJAGD IN DER WÜSTE" und „VERMISST IN DER WÜSTE" haben auf den Spielverlauf keinen Einfluß, werden jedoch beim Vorrücken mitgezählt.

10. SPIELENDEN.

Nach Ablauf von 60 Minuten ist das Spiel beendet. Befindet sich ein Spieler zu diesem Zeitpunkt gerade bei der Ausführung seines Zuges, so werden noch alle Aktionen, die sich daraus ergeben, ausgeführt. Anschließend macht jeder Spieler Kasse, folgende Werte werden zusammengezählt:

Der Wert der unbelasteten Länder, der Wert der Bohrtürme und Bohrinseln, der halbe Wert von Ländern, die mit einer Hypothek belastet sind und schließlich das Bargeld. Der Ölmagnat, der den höchsten Gesamtbetrag erzielt hat, ist Gewinner des Spieles und damit Inhaber der Weltpetropolis.



Nürnberger Spielefabrik L. Kleefeld & Co.