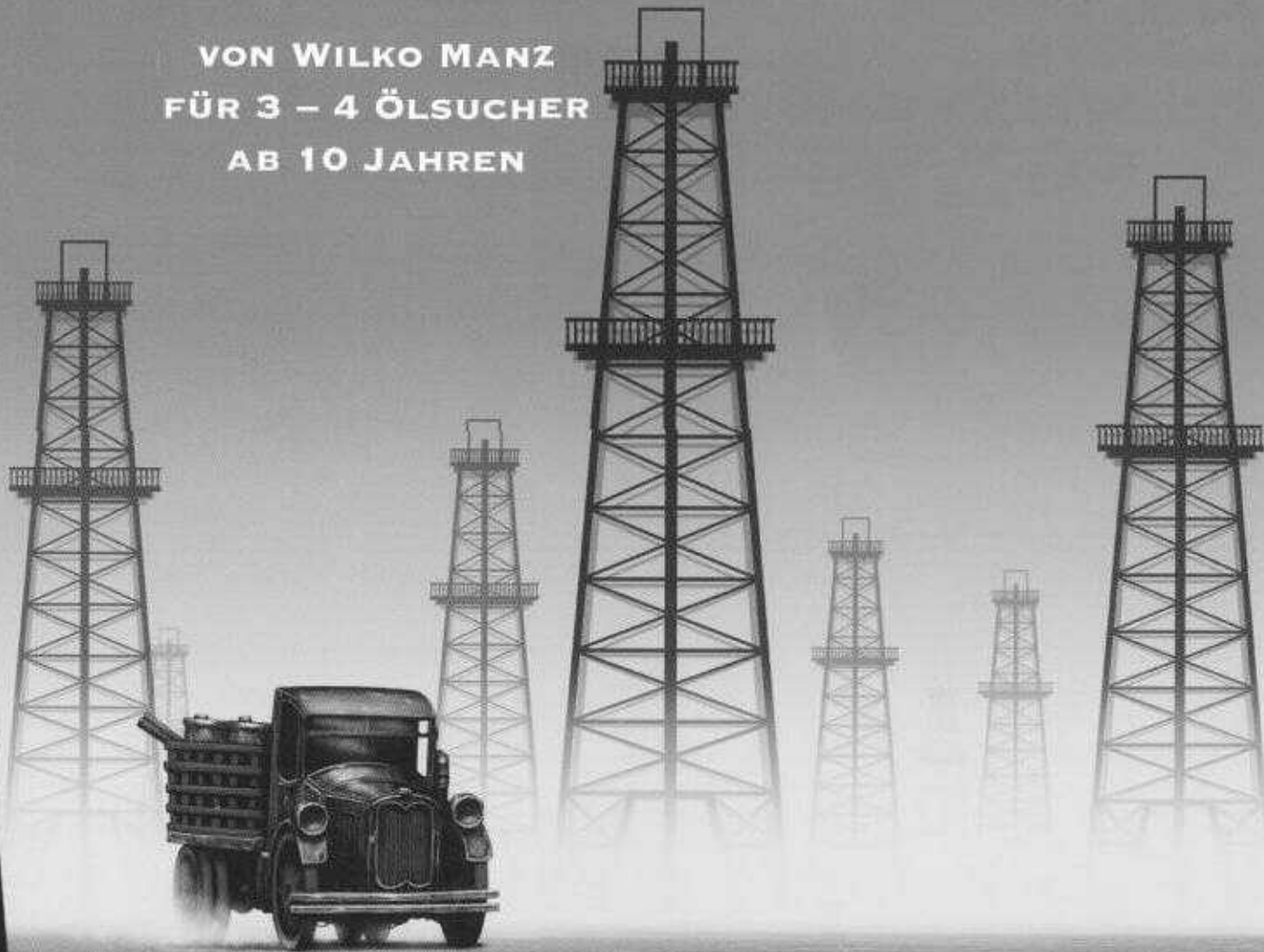


# GIGANTEN

VON WILKO MANZ  
FÜR 3 – 4 ÖLSUCHER  
AB 10 JAHREN



**Öl in Texas! Das große Abenteuer lockt.  
Sie sind mit dabei und machen sich auf die Jagd nach dem schwarzen Gold.**

**Gespielt wird in Runden. In jeder Runde erhält jeder Spieler eine Aktionskarte, auf der vorgegeben ist, was er in dieser Runde unternehmen kann.**

**Der eigene LKW benötigt Bewegungspunkte, um hinaus zu fahren und zu untersuchen, wie ergiebig die Ölquellen am Weg sind.**

**Bleibt der LKW neben einer Ölquelle (Feld mit Förderkärtchen) stehen, kann der Spieler später dort für viele Dollar einen Bohrturm bauen.**

**Bewegungspunkte werden aber auch für die eigene Lok benötigt, die für den Abtransport des geförderten Öls zuständig ist.**

**Kommt die Lok zu langsam vorwärts, so ist das Öl, das aus weiter vorn liegenden Quellen sprudelt, verloren.**

**Gefördertes Öl wird eingelagert und in einer Auktion verkauft. Verkaufen darf aber nur, wer die meisten Verkaufslizenzen bietet.**

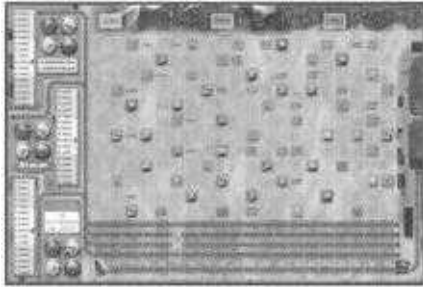
**Wie viele Verkaufslizenzen Sie pro Runde erhalten, steht ebenfalls auf Ihrer Aktionskarte.**

**Auf manchen Aktionskarten finden sich noch Sonderaktionen, die Ihnen das Leben leichter und den anderen schwerer machen.**

**Das Spiel endet, wenn die neutrale schwarze Lok ihr Ziel - den Ölhafen - erreicht.**

# SPIELMATERIAL

## 1 Spielplan



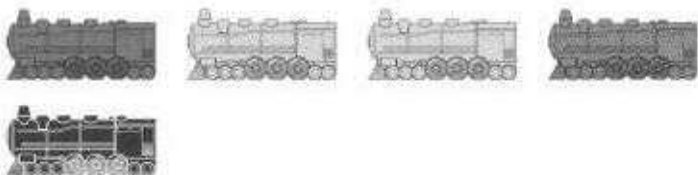
## 4 LKWs (je 1 pro Spielerfarbe)



## 20 Bohrtürme (je 5 pro Spielerfarbe)



## 5 Loks (je 1 pro Spielerfarbe und 1 in schwarz)



## 3 schwarze Ölfässer als Kurssteine



## 36 Förderkärtchen

- 12 mit einem Bohrturm  
(Ölmengen 2, 3 oder 4 Einheiten; Jeweils vierfach vorhanden)
- 12 mit zwei Bohrtürmen (in Rot)  
(Ölmengen 2 oder 5 Einheiten; jeweils sechsfach vorhanden)
- 12 mit drei Bohrtürmen  
(Ölmengen 4, 5 oder 6 Einheiten; jeweils vierfach vorhanden)

## 60 Ölsteine (alle schwarz)



## 42 Aktionskarten

(30 mit Rückseite in beige,  
12 mit roter Rückseite)



## 78 Verkaufslizenz-Karten (grüne Rückseite; je 39 mal Werte 1 und 2)

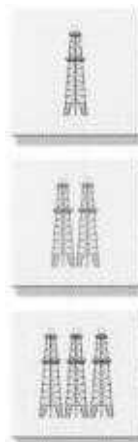


## 4 Info-Tafeln mit Spielübersicht auf der Rückseite



## 1 Kurswürfel 1 Spielregel

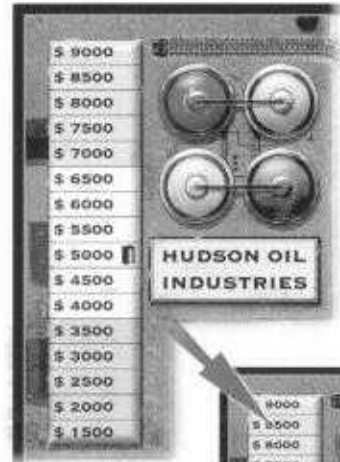
## Spielgeld in \$-Währung (500er, 1.000er, 2.000er, 10.000er und 50.000er)



**Ölgesellschaft Hudson Oil  
mit Lagern für 4 Spieler  
und Kurstabelle**

Felder für Aktionskarten

Felder für Verkaufslizenzen



Feld mit  
Ölvorkommen

Hügelfeld =  
2 Bewegungspunkte

Gebirgsfeld =  
3 Bewegungspunkte

Ölhafen

Landschaft

Startfeld für  
LKW's der Spieler

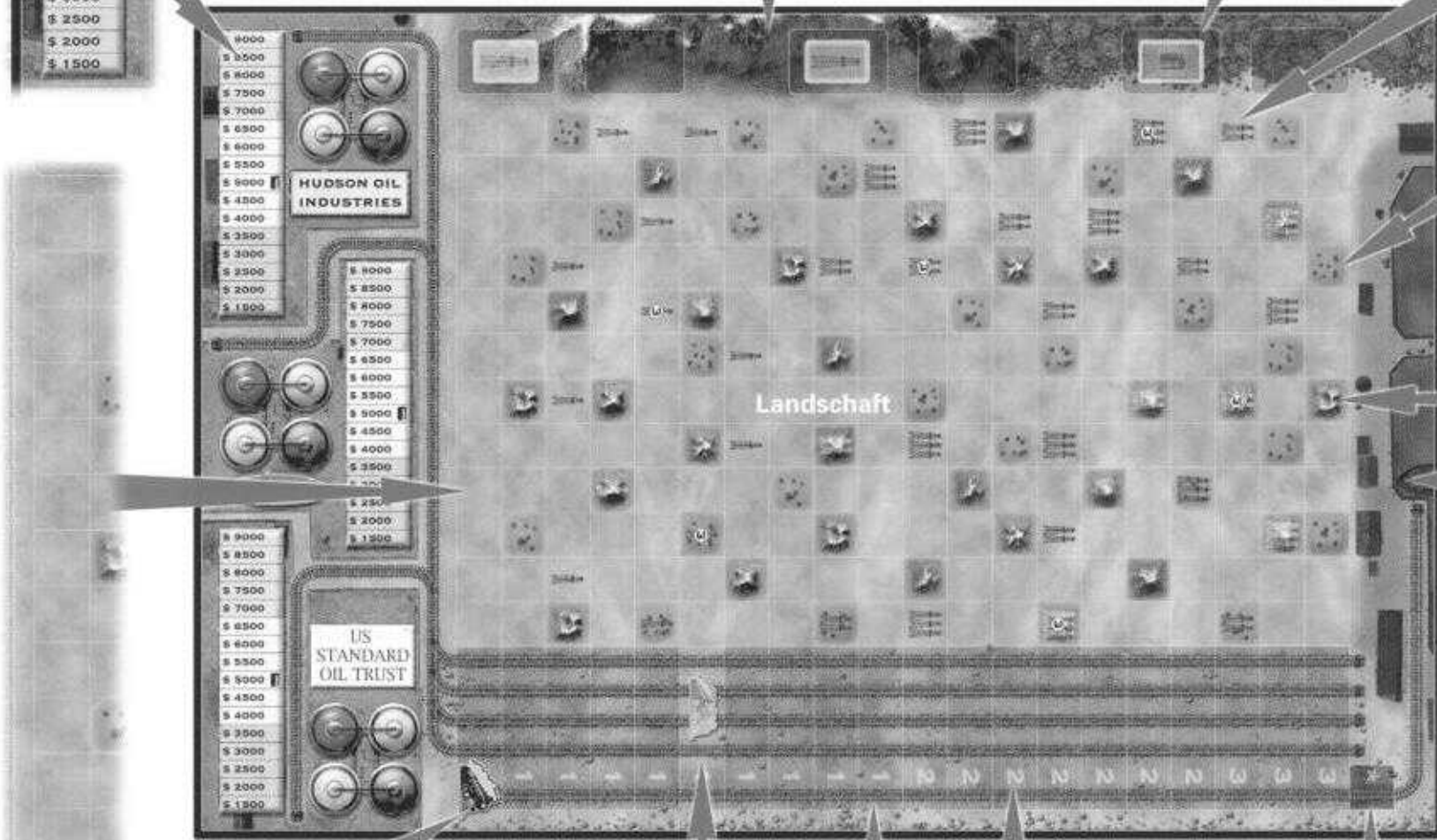
Startfeld für  
Spielerloks

Bewegungskosten für  
Spielerloks

Spielende-Feld

Startfeld für schwarze Lok

Bahn für schwarze Lok

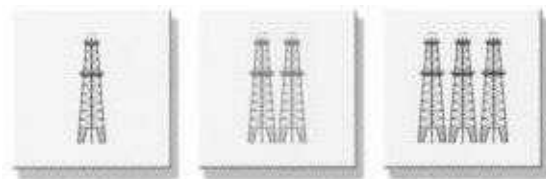


## SPIELVORBEREITUNG

1. Der Spielplan kommt in die Tischmitte.  
Er enthält drei verschiedene Aktionsbereiche:

- In der Mitte befindet sich die Landschaft, in der Öl gefunden wurde. Darauf bewegen sich die LKWs und hier werden Bohrtürme errichtet.
- Am unteren Spielfeldrand liegen die Schienen, auf denen mit Hilfe der Loks das geförderte Öl abtransportiert wird.
- Am linken Spielfeldrand befinden sich die Lagerstätten der drei Ölgesellschaften mit einer dazugehörigen Kurstabelle, auf der die aktuellen Ankaufspreise für das gelagerte Öl angezeigt werden.
- Oberhalb der Landschaft befinden sich die Felder für die verschiedenen Sorten Spielkarten.

2. Vor dem allerersten Spiel müssen Sie die vorgestanzten Teile aus dem Tableau lösen. Breiten Sie dann die 36 **Förderkärtchen** auf dem Tisch aus - die Seite mit den Bohrtürmen nach oben.



- Legen Sie die Kärtchen mit 1 Bohrturm auf die Felder mit 1 Bohrturm.
  - Legen Sie die Kärtchen mit 2 Bohrtürmen auf die Felder mit 2 Bohrtürmen und
  - die Kärtchen mit 3 Bohrtürmen auf die Felder mit den 3 Bohrtürmen.
- Beim Spiel zu dritt werden die Felder mit den markierten Bohrtürmen (3) nicht belegt!  
Es bleiben sechs Kärtchen übrig, die ungesehen in die Schachtel zurückgelegt werden.

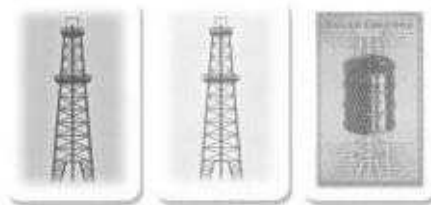
3. Die **Ölfässer**, die den jeweiligen Ankaufspreis des Öls markieren, werden auf die drei Kurstabellen gesetzt - jeweils auf das Mittelfeld (\$ 5.000).

4. Alle 60 schwarzen **Ölsteine** (jeder steht für eine Einheit gefördertes Öl) bilden einen Vorrat neben dem Plan.



5. Alle **Karten** werden auseinander sortiert - es gibt drei Arten:

- Die **Aktionskarten** werden nach Rückseiten getrennt (12 x rot, 30 x beige); jeder Stapel wird verdeckt gemischt und als verdeckter Stapel auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans gelegt.
- Die 60 **Verkaufslizenzen** (grüne Rückseite) werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel auf das dafür vorgesehene Feld des Spielplans gelegt.



6. Ein Spieler wird als **Bankhalter** bestimmt. Er sortiert das Spielgeld und verteilt an jeden Spieler \$ 15.000. Da der Bankhalter selber mitspielt, muß er sein eigenes Geld stets getrennt von dem der Bank aufbewahren.

7. Jeder Spieler wählt eine **Farbe** und erhält:

- 1 LKW
- 5 Bohrtürme
- 1 Lok

- Seine Bohrtürme und seinen LKW legt jeder Spieler erst einmal vor sich ab.
- Seine Lok stellt jeder Spieler auf eines der 4 Startfelder auf der Schienenleiste.

8. Die **schwarze Lok** wird auf ihr entsprechend markiertes Startfeld auf der Schienenleiste gesetzt.

9. Jeder Spieler erhält noch eine **Info-Tafel**. Darauf finden Sie eine Kurzform des Spielablaufs, auf der anderen Seite stehen Informationen über Symbole und Kosten.

10. Jetzt wird noch ein **Startspieler** bestimmt. Er erhält den Würfel und beginnt das Spiel.

## DER SPIELABLAUF

Der Startspieler wickelt zusammen mit seinen Mitspielern neun Aktionen ab. Als Kennzeichen hat der aktuelle Startspieler den Würfel vor sich liegen. Danach wird sein linker Nachbar neuer Startspieler, auch er wickelt die neun Aktionen ab usw.  
Die Aktionen müssen in der angegebenen

Reihenfolge 1 bis 9 ausgeführt werden. Der Startspieler ist immer zuerst an der Reihe, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn (bei Aktionen 2c, 4, 5, 6, 7).

### 1. Aktion Marktpreise verändern

Der Startspieler würfelt die aktuellen Marktpreise für jede der drei Ölgesellschaften aus. Er beginnt bei „Hudson Oil Industries“, dann folgt „Jet Oil Inc.“ und schließlich „US Standard Oil Trust“ Für jede Gesellschaft wird einmal gewürfelt und anschließend das Ölfaß (der Kursstein) auf der Kurstabelle verändert.

- Der Kursstein steht im **weißen** Bereich (wie zu Spielbeginn):
  - **Blaue** Zahl gewürfelt? Der Kursstein wird um die gewürfelte Zahl nach oben bewegt.
  - **Rote** Zahl gewürfelt? Kursstein nach unten.
- Der Kursstein steht im **blauen** Bereich der Tabelle: Der Kursstein wird um das Würfelergebnis nach unten bewegt, egal welche Farbe die gewürfelte Zahl hat.
- Der Kursstein steht im **roten** Bereich: Er wird um die gewürfelte Zahl nach **oben** gesetzt, egal welche Farbe die gewürfelte Zahl hat.

### 2. Aktion Aktionskarten aufdecken und aufnehmen

- a) Der Startspieler deckt zuerst **eine rote** Aktionskarte auf: Er setzt die **schwarze Lok** um so viele Felder vor, wie auf der Karte angegeben sind. Dann legt er diese Aktionskarte offen neben den Spielplan.
- b) Nun deckt der Startspieler vom beigefarbenen Aktionskartenstapel so viele Karten auf, wie Spieler teilnehmen (bei drei Spielern 3 Karten, bei vier Spielern 4). Die Karten werden in einer Reihe, neben der roten Aktionskarte ausgelegt, so daß alle sie sehen können.
- c) Anschließend nimmt jeder Spieler eine der offen ausliegenden Aktionskarten (das kann auch die rote sein) und legt sie offen vor sich ab - Der Startspieler zuerst, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Die übriggebliebene Aktionskarte wird auf den zugehörigen Ablagestapel gelegt.

Auf den Aktionskarten befinden sich Symbole mit unterschiedlichen Bedeutungen. Der Spieler, der die Karte besitzt, darf die folgenden Standardaktionen ausführen:



- Die genannte Anzahl an Verkaufslizenz-Karten nehmen.
- Die genannte Anzahl der Bewegungspunkte können für eigenen LKW und eigene Lok verbraucht werden.



Dazu kommen **Sonderaktionen**, die nur von Fall zu Fall auf den Karten vorhanden sind:

- Einen beliebigen Ankaufs-Kurs verändern.
- Einen Ölstein aus dem Vorrat nehmen.
- Alle gegnerischen Loks zurücksetzen.

Einzelheiten siehe unter Aktion 4 (Sonderaktionen).

### 3. Aktion

#### Verkaufslizenzen verteilen

- Der Startspieler verteilt die Verkaufslizenzen: Der Reihe nach bekommt jeder so viele Karten „Verkaufslizenz“ vom verdeckten Stapel, wie auf seiner Aktionskarte angegeben sind. Karten gibt es mit den Werten „1“ oder „2“.
- Seine Verkaufslizenzen hält jeder vor den Blicken der Mitspieler geheim. Er kann sie zum Beispiel unter seine Geldscheine legen.

### 4. Aktion

#### Bewegungspunkte auf Lok und LKW aufteilen, ziehen und Sonderaktion ausführen

- Alle Spieler verteilen nun die auf ihren Aktionskarten angegebenen Bewegungspunkte auf den eigenen LKW **und / oder** auf die eigene Lok.
- Der Startspieler beginnt und er führt auch

sogleich seine Bewegungen und eventuelle Sonderaktionen aus.

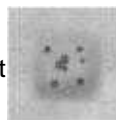
- Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn: Punkte verteilen und ziehen.

#### a) LKWs ziehen

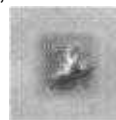
- Die LKWs beginnen ihren Weg in der ersten Felderreihe.
- Ist ein Spieler zum ersten Mal an der Reihe, setzt er zunächst seinen LKW auf ein beliebiges Feld der ersten Felderreihe.
- Von diesem Feld aus zieht der Spieler dann seinen LKW in senkrechter oder waagerechter Richtung über den Plan. Abbiegen und Rückwärtsziehen ist erlaubt - nur diagonales Ziehen ist verboten.
- Das Ziehen auf ein normales (ebenes) Feld kostet 1 Bewegungspunkt, auf ein Hügelfeld 2 Bewegungspunkte und auf ein Gebirgsfeld 3 Punkte. Das gilt auch, wenn auf den Feldern Förderkärtchen liegen.
- Felder mit Förderkärtchen oder gegnerischen LKWs dürfen überquert werden, aber anhalten darf man darauf nicht.
- Felder, auf denen ein Bohrturm steht, dürfen nicht überfahren werden.
- Die Fahrt darf unterbrochen werden, um Ölvorkommen zu untersuchen. Siehe nächster Absatz.
- Ein Spieler darf auch auf die Bewegung seines LKWs ganz verzichten bzw. Bewegungspunkte verfallen lassen.



EBENE



HÜGEL



GEBIRGE

#### b) Ölvorkommen untersuchen

Kommt der LKW eines Spielers während seiner Bewegung an einem oder mehreren (verdeckten) Förderkärtchen vorbei, so darf der Spieler anhalten und sich die verdeckte Seite dieses oder dieser Kärtchen ansehen.

- Der Spieler darf nur Förderkärtchen ansehen, wenn sein LKW auf einem waagrecht oder senkrecht benachbarten Feld steht.
- Sonderfall: Dies gilt nicht für die roten Förderkärtchen mit 2 Bohrtürmen - sie dürfen nicht im Vorbeiziehen untersucht werden - die Ölmenge erfährt man erst, wenn man einen Bohrturm darauf errichtet (Aktion 5)!
- Jedes Kärtchen, das sich ein Spieler ansieht, muß er verdeckt auf seinen Platz zurücklegen.
- Anschließend kann der Spieler die Bewegung

seines LKW fortsetzen.

- Beendet der Spieler die Bewegung seines LKWs auf dem Nachbarfeld eines Förderkärtchens, so kann er später (bei Aktion 5) auf dem **Feld** des Kärtchens einen Bohrturm bauen.

#### c) Die eigene Lok bewegen




Jeder Spieler kann beliebig viele seiner Bewegungspunkte einsetzen, um seine Lok auf ihrer Bahn in Richtung Ölhafen zu ziehen. Das ist notwendig, um das geförderte Öl abtransportieren zu können (Aktion 6).

Hat er bereits seinen LKW bewegt, so stehen nur noch die übriggebliebenen Bewegungspunkte für die Lok zur Verfügung.

- Die Bewegungspunkte, die eine Spieler-Lok benötigt, um auf das nächste Feld des Schienentrangs zu ziehen, sind rechts der Bahn angegeben.
- In der ersten Hälfte der Strecke kostet Jedes Feld 1 Bewegungspunkt, dann jedes Feld 2 und zum Ende hin sogar 3 Bewegungspunkte.
- Bewegungspunkte darf man auch verfallen lassen.

#### d) Sonderaktionen

Ist auf der Aktionskarte eine Sonderaktion vermerkt, führt der Spieler diese jetzt noch aus.

- **Kurs verändern:** Der Spieler setzt das Ölfaß einer Kurstabelle seiner Wahl maximal um die angegebene Anzahl an Feldern nach oben oder nach unten. Die Farben auf den Kurstabellen spielen dabei keine Rolle. 
- **Plus 1 Ölstein:** Der Spieler nimmt einen Ölstein aus dem Vorrat und legt ihn in ein beliebiges Lager - auf das Feld seiner Farbe. 
- **Loks zurücksetzen:** Der Spieler setzt alle Loks der Mitspieler um die angegebene Anzahl an Feldern zurück. Die schwarze Lok wird nie zurückgesetzt. **Achtung:** Beim Zurücksetzen gegnerischer Loks ist darauf zu achten, daß die Loks um die angegebene **Anzahl an Feldern** zurückgesetzt werden, unabhängig davon, welche Zahl neben den Feldern steht. Beim Vorwärtsziehen muß man aber unter Umständen **viele Bewegungspunkte** investieren, um **ein Feld** vorzuziehen. 

Sobald die vorgegebenen Aktionen der Karte erledigt sind, wird sie offen auf ihren Ablegestapel gelegt. Wenn während des Spiels ein Aktionskarten-Stapel aufgebraucht ist, wird der Ablegestapel gemischt und dient dann als neuer Aktionskarten-Stapel.

### 5. Aktion Bohrturm bauen

Steht der LKW eines Spielers direkt neben einem Förderkärtchen (waagrecht oder senkrecht), so darf der Spieler **einen** Bohrturm errichten. Sind zwei Förderkärtchen benachbart, muß sich der Spieler für eines davon entscheiden.

- Der Startspieler beginnt, danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn.
- Das Errichten eines Bohrturms kostet:
  - auf Feldern mit **einem** Bohrturm: **\$ 4.000** (Ölvorrat 2, 3 oder 4 Ölsteine).
  - auf Feldern mit **zwei** Bohrtürmen (rot): **\$ 6.000** (Ölvorrat 2 oder 5 Ölsteine).
  - auf Feldern mit **drei** Bohrtürmen: **\$ 8.000** (Ölvorrat 4, 5 oder 6 Ölsteine).

Der Spieler zahlt den Geldbetrag an die Bank und deckt anschließend das Kärtchen auf. Er erhält aus dem Vorrat die dort angegebene Menge an Ölsteinen, nimmt sich einen der Bohrtürme aus seinem Vorrat und steckt die Ölsteine unter den Turm (die Steine klemmen sich fest).

Der Bohrturm wird dann auf das Feld gestellt, auf dem zuvor das Förderkärtchen lag. Das Kärtchen wird in die Spielschachtel gelegt.

Während man bei den Kärtchen mit einem bzw. drei Bohrtürmen weiß, wie hoch der Ölvorrat ist, erfährt man bei den Kärtchen mit zwei Bohrtürmen (rot) erst jetzt, ob die Ölquelle reichlich sprudelt (5 Steine) oder früh versiegt (2 Steine)!

**Wichtig:** Sollte ein Spieler nicht genügend Geld besitzen, darf er keinen Bohrturm bauen. Kredite werden nicht gewährt!

### 6. Aktion Öl fördern und transportieren

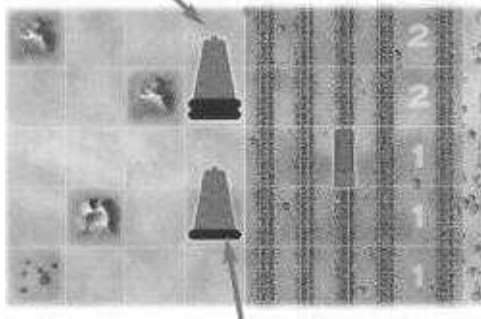
Nun muß das Öl gefördert und dann abtransportiert werden. Der Startspieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, **muß** von **jedem** seiner Bohrtürme, den er auf dem Plan stehen hat, **einen** Ölstein fördern. Er nimmt von jedem Bohrturm einen Ölstein. Wird der letzte Ölstein von einem Bohrturm genommen, wird der Bohrturm wieder zurück zum eigenen Vorrat gelegt.

Was mit dem Ölstein geschieht, hängt davon ab, wie weit die eigene Lokomotive in Richtung Ölhafen vorangekommen ist (siehe unten).

Kann das geförderte Öl (der aufgenommene Ölstein) transportiert werden, so wird der Ölstein in ein Öllager der eigenen Farbe gelegt. Jeder Spieler besitzt bei Jeder der drei Gesellschaften ein Lager in seiner Farbe. Die geförderten Öleinheiten dürfen alle in ein Lager gelegt aber auch auf mehrere Lager verteilt werden. Zu diesem Zeitpunkt dürfen noch beliebig viele Ölsteine in einem Lager liegen (Begrenzung siehe 8. Aktion).

#### Kein Transport durch rote Lok



#### Kostenloser Transport durch rote Lok

- **Steht die eigene Lok auf gleicher Höhe** (oder noch weiter vorn) wie der Bohrturm, von dem der Ölstein stammt, so transportiert die Lok den Ölstein sofort und ohne Kosten in ein eigenes Lager. Das heißt, der Spieler legt den Ölstein sofort **in** eines seiner **Lager**.
- **Steht die eigene Lok hinter einem eigenen Bohrturm**, so gibt es folgende Möglichkeiten:
  1. Die **schwarze Lok** übernimmt den Transport; der Spieler zahlt dafür \$ 3.000 je Ölstein an die Bank. Das ist nur möglich, wenn die schwarze Lok mindestens auf gleicher Höhe mit diesem Bohrturm steht.
  2. Ist die schwarze Lok nicht weit genug, dafür **aber die Lok eines Mitspielers**, muß dieser den Transport übernehmen. Die \$ 3.000 je Ölstein sind dann an ihn zu zahlen. Sind mehrere Mitspieler-Loks weit genug, erhält der Spieler

den Zuschlag, dessen Lok am weitesten vorne steht. Stehen mehrere Loks gleich weit vorne, teilen sich deren Besitzer die Einnahmen aus dem Transport.

3. Ist die schwarze Lok mindestens auf gleicher Höhe mit dem Bohrturm, darf auch dann an sie verkauft werden, wenn eine Mitspieler-Lok weiter vorne steht.
4. Steht weder die schwarze Lok noch eine Mitspieler-Lok weit genug vorn, geht der geförderte Ölstein verloren und muß zum Vorrat zurückgelegt werden.
5. Um Kosten zu sparen, darf der Besitzer eines Bohrturms auf den Transport des Ölsteins durch die schwarze Lok oder die eines Mitspielers verzichten. Auch dann muß er den geförderten Ölstein verfallen lassen und zum Vorrat zurücklegen.

Es kann passieren, daß die eigene Lok bei einigen eigenen Bohrtürmen den Ölstein-Transport problemlos übernehmen kann, bei anderen eigenen Bohrtürmen (die weiter vorne stehen) aber nicht. Dafür gibt es die geschilderten Möglichkeiten.

### 7. Aktion Öl verkaufen

Das eingelagerte Öl wird in drei Versteigerungen verkauft. In jeder Raffinerie findet eine Versteigerung statt.

Wer jeweils die meisten **Verkaufslizenzen** bietet, erhält das Recht, seine Ölsteine in diesem Lager zum aktuellen Kurs an die Ölgesellschaft zu verkaufen. In einer Runde kann also pro Raffinerie jeweils nur ein Spieler sein Öl verkaufen.

#### a) Versteigern

- Die erste Auktion findet bei „Hudson Oil Industries“ statt, danach bei „Jet Oil Inc.“ und zuletzt bei „US Standard Oil Trust“.
- Der Startspieler beginnt. Er macht sein erstes Angebot. Da sich an einer Auktion nur die Spieler beteiligen dürfen, die bei dieser Gesellschaft Öl eingelagert haben, kann das erste Angebot auch von anderen Spielern kommen (linker Nachbar des Startspielers usw.).
- Wer ein Angebot macht, nennt laut die **addierte Summe** der Verkaufslizenzen (also alle 1er und 2er addiert), die er jetzt bieten will.
- Reihum folgen die anderen Spieler. Jedes folgende Angebot muß höher sein, als das zuletzt gemachte. Wer kein Angebot machen kann oder will, passt und scheidet

aus dieser Versteigerung aus.

- Sobald alle Spieler bis auf einen gepaßt haben, erhält der Spieler mit dem höchsten Gebot den Zuschlag. Er bezahlt die von ihm gebotene Anzahl an Verkaufslizenzen, d. h. eine entsprechende Summe an Werten (nicht Karten). Die anderen Spieler behalten ihre Verkaufslizenzen.
- Wer beim Bieten den Zuschlag erhält, aber die gebotenen Verkaufslizenzen nicht bezahlen kann, wird bestraft. Er muß die  **Hälfte** (aufrunden) seiner  **Verkaufslizenz-Karten** abgeben - für die er nichts erhält. Die abzugebenden Karten zieht der linke Nachbar aus der verdeckten Kartenhand und legt sie auf den Ablegestapel. Dann wird die Auktion wiederholt.
- Es dürfen auch alle Spieler gleich zu Beginn passen. Dann wird in dieser Runde bei dieser Ölgesellschaft nicht verkauft!

#### b) Verkaufen

- Jetzt darf der Gewinner der Versteigerung aus seinem Lager so viele Ölsteine verkaufen, wie er möchte. Wenn es ihm als taktisch sinnvoll erscheint, muß er auch nichts verkaufen. Für jeden verkauften Ölstein erhält er den auf der Kurstabelle angegebenen Wert von der Bank ausbezahlt. Die verkauften Ölsteine werden zum Vorrat zurückgelegt.
- Wer nur 2er-Lizenzen besitzt und ein „ungerades“ Angebot an Verkaufslizenzen abgeben muß, erhält kein „Wechselgeld“. Er hat eine Verkaufslizenz überbezahlt!

Anschließend findet die nächste Versteigerung statt.

Alle abgegebenen Verkaufslizenzen werden auf einem offenen Stapel gesammelt. Wenn der Stapel mit den Verkaufslizenzen aufgebraucht ist, wird dieser offene Stapel gemischt und dient dann als neuer, verdeckter Stapel beim Verteilen der Verkaufslizenzen.

### 8. Aktion Überfüllung abwickeln

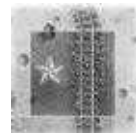
Nach den Versteigerungen werden alle Lager auf Überfüllung geprüft. Wenn ein Spieler in einem seiner Lager **mehr als zwei Ölsteine** liegen hat, muß er alle dort überzähligen Steine zum Vorrat zurücklegen. Für jeden zurückgegebenen Ölstein erhält der Spieler lediglich den Betrag von \$ 1.000 als Entschädigung.

### 9- Aktion Würfel weitergeben

Der Startspieler reicht den Würfel an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser beginnt nun eine neue Runde mit ihren neun Aktionen.

### SPIELENDE

Sobald die schwarze Lok das letzte Feld der Schienenleiste erreicht hat, ist der Überseehafen an die Ölfelder angeschlossen und das Spiel endet sofort.



Weitere Aktionen werden nicht mehr ausgeführt.

Nun folgt die **Schlußabrechnung**. Jeder Spieler erhält den Wert seiner Bohrtürme und Ölsteine, die sich noch auf der Spielfläche befinden, ausbezahlt.

- Der Spieler, dessen Lok an erster Stelle steht, erhält \$ 5.000 pro Bohrturm.
- Der Spieler, dessen Lok an zweiter Stelle steht, erhält \$ 4.000 pro Bohrturm.
- Der Spieler mit der Lok an dritter Stelle erhält \$3.000 pro Bohrturm.
- Der Spieler mit der Lok an vierter Stelle erhält \$2.000 pro Bohrturm.

Sollten mehrere Loks auf einem Feld stehen, wird diese Pattsituation wie folgt aufgelöst: Der Spieler mit mehr Verkaufslizenzen rückt in die bessere Position. Sollte es hierbei immer noch Gleichstand geben, entscheidet die Reihenfolge der letzten Runde (beim Startspieler beginnend), die ja nicht mehr gespielt wurde!

- Jeder Ölstein, der noch auf einem Bohrturm steckt oder in einem Lager liegt, bringt \$ 1000 ein.

Die Spieler addieren ihr Geld, der Spieler mit der höchsten Summe gewinnt - er ist der „Gigant“ in diesem Spiel!

### TAKTISCHE TIPS

1. Wer eher das Risiko liebt, sollte gezielt auf die Förderkärtchen mit zwei Bohrtürmen (rot) zusteuern. Diese darf man sich vor dem Kauf des Bohrturms ja nicht ansehen. Die Überraschung ist dann immer groß, ob man zwei oder fünf Ölsteine erhält!
2. Wer mehr auf Sicherheit spielt, konzentriert sich auf die Förderkärtchen mit einem oder drei Bohrtürmen. Bei der Suche nach geeigneten Förderfeldern darf man durchaus neben ein Kärtchen fahren, es sich anschauen, dann weiterfahren, ein zweites Kärtchen anschauen, um dann doch wieder zum ersten zurückzufahren, weil dieses ergiebiger ist. Der LKW bleibt neben diesem Kärtchen stehen, um dann später hier einen Bohrturm zu bauen.
3. Das Vorwärtsziehen der eigenen Lok ist enorm wichtig. Nur wer die eigene Lok auch immer auf gleicher Höhe mit dem vordersten eigenen Bohrturm hat, kann kostenfrei Öl in die Lager transportieren. Die Sonderaktion „Zurücksetzen der Mitspieler-Loks“ ist eine sehr starke Aktionskarte, die man nicht anderen überlassen sollte!
4. Auch am Spielende hat die Position der Lok noch hohe Bedeutung, denn sie entscheidet bei der Endabrechnung über die Höhe des Schlußbonus für die auf dem Plan befindlichen Bohrtürme.
5. Beim Verkauf von Ölsteinen sollte man darauf achten, wie wichtig den Mitspielern der Verkauf an diese Ölgesellschaft ist. Hart wird es immer dann, wenn die Kurse hoch stehen und/oder wenn die Lager der Mitspieler mit Ölsteinen überfüllt sind. In solchen Fällen sollte man diese Spieler nicht zu billig zum Zuge kommen lassen. Aber Vorsicht beim Hochtreiben des Einsatzes; wer den Zuschlag erhält aber nicht bezahlen kann, muß eine empfindliche Strafe bezahlen.
6. Wer bei hohem Ölpreis verkauft hat, hat dann zumeist kaum noch Verkaufslizenzen. Es dauert ein paar Runden, bis man wieder zu Lizenzen gekommen ist. Dann macht es Sinn, die Ölpreise niedrig zu halten. Mit bestimmten Aktionskarten kann man einen Ölpreis nach unten drücken. - Umgekehrt gilt aber auch, wer auf Grund angesammelter Verkaufslizenzen mit größter Wahrscheinlichkeit verkaufen wird, sollte die Kurse der Ölgesellschaften mit entsprechenden Aktionskarten nach oben heben.

**Der Autor**

Wilko Manz, geboren 1972, lebt mit seiner Partnerin in Süddeutschland. Der Diplom-Ingenieur liebt Gesellschaftsspiele in jeder Form, besonders solche mit vielen taktischen Raffinessen. Er bevorzugt Spiele, „die auch schon mal etwas länger dauern dürfen“, so wie sein großes Spielabenteuer „Giganten“, das sein erstes veröffentlichtes Spiel ist.

**Redaktionelle Bearbeitung**

TM-Spiele

**Illustration**

Franz Vohwinkel

**Foto**

Dirk Hoffmann

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regellesem.

Der Autor dankt besonders Alexandre, Bernhard, Daniela, Joachim, **Lisa** und Steffi.

Art.-Nr: 681616

©1999 KOSMOS Verlag

Pfizerstr.5-7

D-70184 Stuttgart

ALLE RECHTE VORBEHALTEN  
MADE IN GERMANY